1993年3月1日発行(毎回1回1日発行)第1巻第3号通巻3号

創刊第2号

巻頭ハード情報
普及版DUO DUO-R
LD-ROM レーザーアクティブ
& ラスベガスWINTER CES速報

秋葉原ジャンル別安売り店ガイド MAPつき

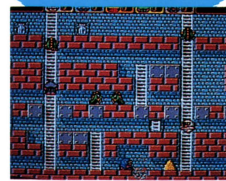
読者参加RPG第2弾
「魔獣戦線 ヴァルツァーの紋章」
連載開始

信長の野望 武将風雲録
ゼロヨンチャンプII
天使の詩II
トップをねらえ!2

特別付録 神聖ウラワザ帝国の野望 全68ページ!
'92年発売ソフト完全網羅/'93年発売ソフトウラワザ速報つき!

2大ソフトハウス特集
ハドソン 天外魔境 風雲カブキ伝/ウインズ オブ サンダー/ダンジョンエクスプローラーII/コットン
中本伸一&岩崎啓眞 対談

NECアベニュー
卒業/モンスターメーカー/CAL II

20
ハドソンの成人式。
Human Hudson
PC Engine
またまた登場！
迫熱の5人対戦。
今度はロードランナーだ!!
3つの対戦モードで大バトル!!
5人まで同時対戦可能！
サバイバル
4人で2手に分かれて対決！
タッグマッチ
アイテムを奪って素早く脱出！
エスケープ
5人対戦は
HUDSON
バトルロードランナー
BATTLE LODE RUNNER
平成5年
2/10 発売
希望小売価格5,800円
(税別)
©1993 HUDSON SOFT ©COPYRIGHT 1989, 1993 BRODER BUND SOFTWARE.INC. ALL RIGHT RESERVED.
PCエンジンの
最新情報が聞ける
テレホンPCランド 一番近い場所に電話してくれ!!
東京 03-3260-9901 大阪 06-251-9900 名古屋 052-586-9900
広島 082-814-9900 福岡 092-713-9900 札幌 011-814-9900

'93 NEW HARD REPORT

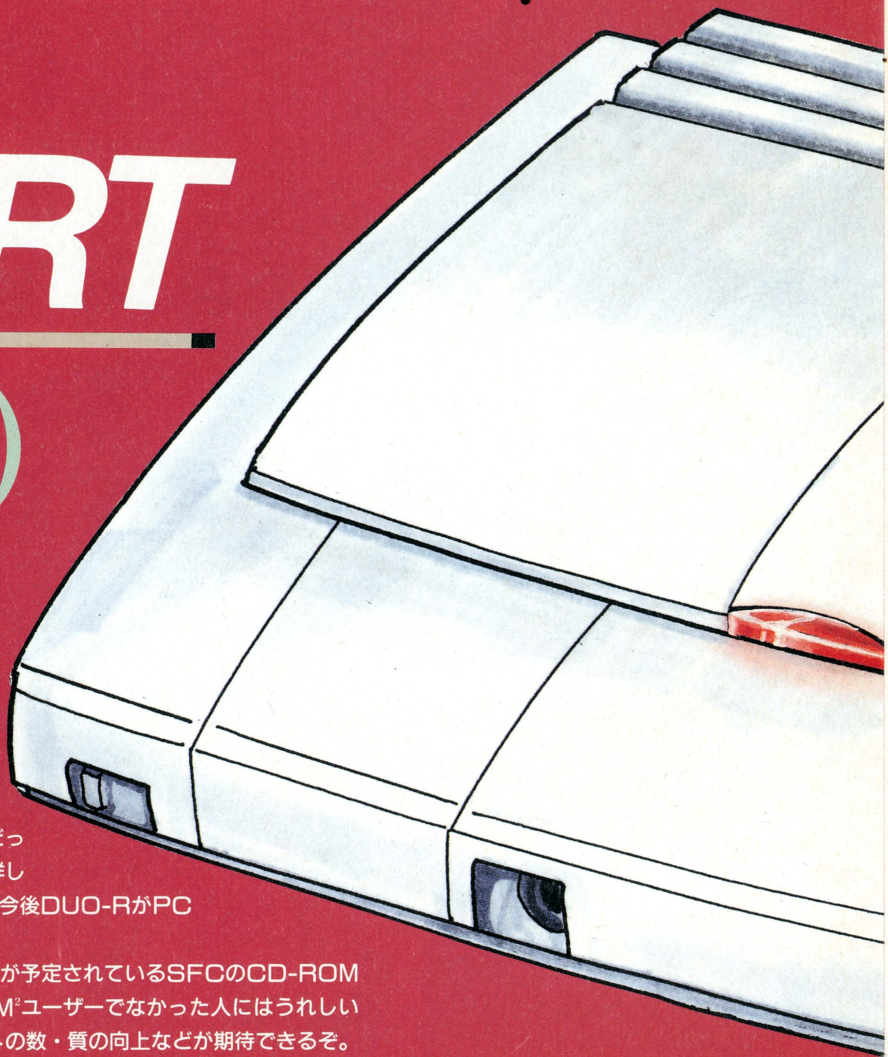
'93年の幕開けと同時に、家庭用ゲームに関係した新しいハードの情報がたて続けに飛び込んできた。エキサイティングな１年になることを予感させるレポートだ。

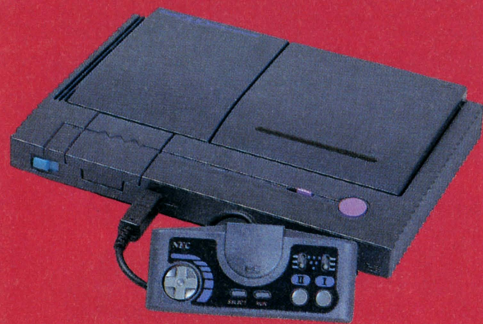
CD-ROM²300万台への最終兵器登場!!

●２万円も安くなった普及版DUO-R

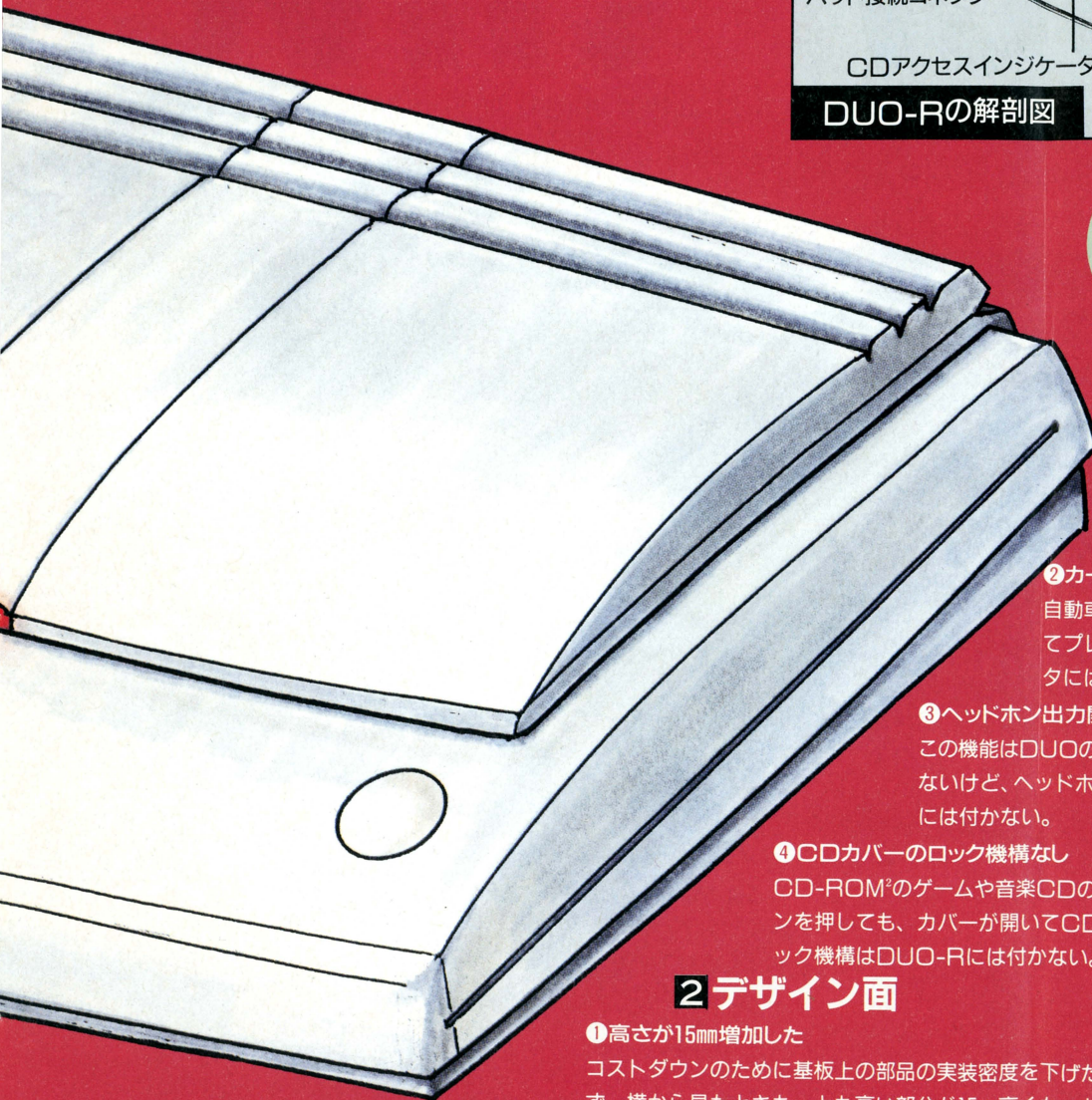
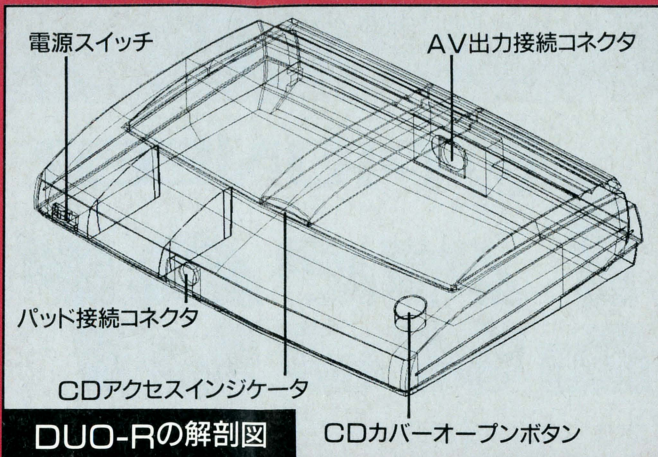
優れたデザインと扱いやすさで大ヒット商品となった、PCエンジンDUO。昨年末のCD-ROM²のトータル出荷台数100万台突破記念キャンペーン（『天外魔境ZIRIA』特別版が当たるというもの）も大成功だったらしく、100万台突破に大きな力を発揮したDUO人気をあらためて証明した。

そしてこの勢いにさらにはずみをつけそうなのが、今春発売と発表された、普及版DUO・PCエンジンDUO-Rだ。まずなによりもその価格が驚き。標準価格59,800円（税別）だったDUOより２万円も安い価格設定がされている。右ページに詳しいが、主要な機能はまったく同じといってもいいほどなので、今後DUO-RがPCエンジンの主流機種になるのはまちがいないと思われる。

この思い切った価格設定とその発売時期は、今年の夏に発売が予定されているSFCのCD-ROMアダプタへの対抗策とも考えられるけれども、まだCD-ROM²ユーザーでなかった人にはうれしいね。またすでにユーザーの人も、普及台数の増加によるソフトの数・質の向上などが期待できるぞ。

PC-Engine DUO-R（デュオ アール）

今春（３月ごろ）発売予定
標準価格39,800円（税別）
発売元／NECホームエレクトロニクス

姉妹機
PCエンジンDUO

◀すっかりPCエンジンの代表機種として定着した感じ。DUO-R発売後も携帯性やデザインなどの差別化で売り続けていく方針だ。でもこれを持ち運んでプレイしてる人っているのかな。

DUO-Rの解剖図

シェイプアップ&コストダウン

DUOとの気になる相違点は?

1 機能面

❶バッテリー関係に対応しない
持ち運んで、電源のないところでのプレイを可能にする、別売りのバッテリーパックには対応していない。

❷カーアダプタに対応しない
自動車の中でライターの端子から電源をとってプレイを可能にする、別売りのカーアダプタには対応していない。

❸ヘッドホン出力関係機能なし
この機能はDUOのユーザーで使っている人もいるかもしれないけど、ヘッドホン出力の端子とボリュームはDUO-Rには付かない。

❹CDカバーのロック機構なし
CD-ROM²のゲームや音楽CDのプレイ中に、誤ってカバーオープンボタンを押しても、カバーが開いてCDが飛び出すのを防ぐという、親切なロック機構はDUO-Rには付かない。まあ気をつければ大丈夫でしょう。

2 デザイン面

❶高さが15㎜増加した
コストダウンのために基板上の部品の実装密度を下げたところ、DUOの大きさではおさまらず、横から見たときもっとも高い部分が15㎜高くなった。傾斜がやや急になった感じ。

❷材質、全体のカラーが変更された
ボディーの材質は少し軽量のものになり、ボディーやパッドの色は限りなく白に近いグレーという、パソコンなどに使われている色に近くなるようだ。次号では写真でお見せできると思うので、乞うご期待。

❸CDドライブ部に窓なし
これがないといったいどのくらい安くなるのかわからないのだけれど、DUOではCDドライブ部分にあったアクリル製の窓がDUO-Rにはない。それから最後になってしまったけど、R(アール)はROUND(丸い)のRだそうだ。

イラスト/星野由美子

'93 NEW HARD REPORT

……………………可能性∞（無限大）の LD-ROMマシンがベールを脱いだ!!

PIONEER® パイオニア レーザーアクティブ

LaserActive™

本体・コンパチブルレーザーディスクプレーヤー（CLD-A100）	予価90,000円以下（税別）	7月発売予定
「LD-ROM²」コントロールパック（PAC-N1）	予価60,000円以下（税別）	7月発売予定
「MEGA-LD」コントロールパック（PAC-S1）	予価60,000円以下（税別）	7月発売予定
カラオケパック（PAC-K1）	予価20,000円以下（税別）	7月発売予定

後にあるのが本体で、前の左からMEGA-LD、LD-ROMの各コントロールパック。それぞれのソフトにはまったく互換性がないというのは残念。いちばん右はカラオケパック。他のコントロールパックもこのくらいの価格ならば……。

▲発表会の席上にはパイオニア以外に、NEC HEとセガ・エンタープライゼスのトップのお姿が。

◀本体の、向かって左下のスロット部分に別売りのパックを入れて機能拡張する。

▶PCエンジンのすべてのゲームができるうえLD-ROM²を実現するコントロールパック。

CD-ROMをはるかに超えるレーザーアクティブ。その実力は？

以前から噂としては聞こえてきていた世界初のLD-ROMの家庭用機器が新年早々の1月7日、パイオニア社のレーザーアクティブという商品としてついにその姿を現した。

そもそもLD-ROMというのは、CD-ROMのLD版、つまりレーザーディスクを読みだし専用の記憶媒体として使うという発想から生まれている。LD（直径で20cm、30cmのものがある）はCDに比べて記録できるデータ容量が大きいので、容量の大きいCD-ROMとしての形もありえるわけだ。それはひとえに、どのようなデータをどこにどういう形式（フォーマットという）で記録するかという規格にかかっている。どんな規格にするかによって、そのメディアの性格や発展性などが左右される非常に重要なことなのだ。

このレーザーアクティブの規格は、まったく新しいものというよりは、いままであったCD-ROMのフォーマットとLDの映像・音声のフォーマットとを融合させたようなものになっている。その理由はそれによるメリットが非常に大きいからだけれども、それはだいたい以下の2つになるだろう。

1.CD-ROMのソフトの開発技術（と一部の開発機材）を流用できる。

2.ビデオ化されたアナログの映像・音声をデジタルデータに加工せずに使うことができる。

つまり、過去の技術ノウハウやソフトの資産を有効に使っていこうというわけなのだ。ちゃんと考えられた規格だということだね。

レーザーアクティブでどんなゲームやソフトが可能になるのか？

左の説明で、このレーザーアクティブがLD+CD-ROM的な性格を持つものだということをわかってもらえれば、ソフトの展開も見えてくるだろう。

まず、実写映像もしくは高度なCG映像を背景にしたリアルタイムのゲームは定番となるだろう。ハードの機能で、LDの映像・音声は流しながらデジタルデータのアクセスができるため待ち時間もないので、ド迫力のゲームが期待できる。制作的にも難しくなさそうなので、おそらく初期の段階ではこのタイプのゲームが主流だろう。

また、LDの初期のころ、LDのチャプターサーチや音声切り替えを駆使して遊ぶという、推理ものAVGが数タイトルあったが、それの大幅に操作性を向上させたものが出ると思われる。これはタイトル数は少なくても質の良いものを期待したい。

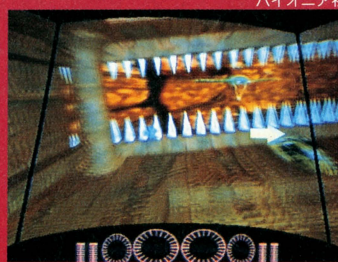
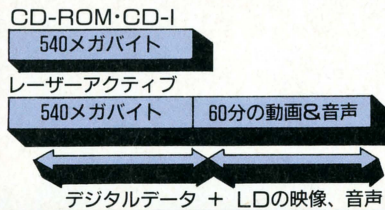
レーザーアクティブとCD-ROM・CD-Iとの容量の比較図

CD-ROM・CD-I
540メガバイト

レーザーアクティブ
540メガバイト | 60分の動画&音声

デジタルデータ ＋ LDの映像、音声

パイオニア社の資料より

▶ヘリコプターに乗って、実写の映像中に出てくる敵機を撃つという単純STG。ちょっと緊張感に欠けるゲーム。

◀体感バーチャルマシンの映像そのものの迫力CG映像のリアルタイム脱出ACT。時間は短かった。

◀外国語の会話シミュレーションもすごくリアル。画面に表示されるフォントなどはゲーム機の文字よりずっときれいなものだ。

※写真はデモソフトの画面です

緊急アンケート PCエンジンソフトメーカー11社さんに聞きました

PCのソフトメーカーさんにズバリ聞いてみたぞ。
質問1：レーザーアクティブについて（価格、機能、売れ行きなど）どう思いますか。
質問2：レーザーアクティブでどんなゲームやソフトが可能になるでしょうか。
質問3：参入してソフトを作る予定、または可能性はありますか。

アートディンク（島崎国彦さん）

❶制作費と制作期間の増大で、ソフトの価格がどうなるかが問題でしょうね。また、LDを使うとなると（実写映像とデジタルデータの違いなどで）、制作方法がCDとは違うので、ソフトハウスばかりが作るとは限らないのでは……。
❷ハデな動画のシューティングやアドベンチャーなどが考えられますが、それに限らず他にもっと利用の仕方があると思います。
❸今のところは予定はありません。

レーザーソフト（斉藤方志さん）

❶家庭用ゲーム機としては、かなり時期尚早かと思われます。価格、流通ルート、競合機種等々の点で、普及させるのは、なかなか厳しいものがあるのではないかと思います。
❷ハードに供給できるデータ量が増えても、それを処理するハード自体がパワーアップしなければ、LD-ROMとて大容量の画像、音声データの収録に終始するでしょう。カップリングもの（I・IIみたいなもの）は増えると思われます。
❸ないとは言えません。

ニチブツ（三浦弘さん）

❶おもちゃとして考えるとその価格設定は非常識。現行ゲーム専用機のマルチメディアへのプラットホームとして考えた場合、価値がでてくるのかもしれない。ただ、マルチメディアとするには基本ハードが力不足だ。
❷走行するレーシングマシンの車載カメラの映像を使用したレースゲームや、同様のSTGも可能でしょう。実写映像を多用した推理ものAVGも個人的には期待大。ニチブツ得意の実写脱衣麻雀ゲームもやりたいですね。
❸一部を除いたすべてのゲームメディアに対応することを基本としていますので、参入の可能性は高いです。

日本テレネット（吉岡孝夫さん）

❶価格は家庭用ゲーム機としてはけっこう高いと思います。機能に関しては現状ではなんとも言えません。売れ行きは、CD-ROMの普及状況を考えても難しいのではないでしょうか。家電に徹した方が売れると思います。
❷普通に考えればウルフチームのLDゲームのようなものでしょうが、ゲームというカテゴリーに納まらない、新たなエンターテインメントが生まれやすい土壌ができると思います。具体的には双方向性のある映画や小説などです。しかし最大の難点は、制作費でしょうね。
❸可能性はありますが、今のところはまったく白紙です。

ココナッツジャパン（田村さん、土居さん）

❶ハードの価格が高すぎる。コントロールハード（PC、MD）に問題があるのでは。当初の販売ルートが家電のルートということだが、それでは大きな販売数量は望めない。
❷ソフトの可能性は広がったと思うが、ROMカートリッジのようなリアルタイムでの反応のよさが望めないのではという疑問がある。新しいジャンルとしての興味はおおいにある。
❸ハードの販売数量による。参入の可能性はある。

ハドソン（山崎彰叙さん）

❶TVゲームの視点で見ると、リアルな表現が可能という点ではなかなかのマシンと評価。価格的にもがんばっている。発売後の普及見込みは、ソフト次第でしょう。
❷自然画が低コストでゲームに取り込めるという点では、幅広いユーザー層に楽しめるソフト作りが可能になる。既存ジャンルのソフトも活用できるだろうし、データベース的なものとかメディアミックスの展開も考えられる。
❸CD-ROM²用ソフトを発売して4年余り。開発ノウハウもあると自負しているので、これを活かした形で参入したい。

キングレコード（境富士雄さん）

❶本体とコントロールパックで¥150,000は少々高い。LDプレーヤーもかなり安くなっているので、10万円を切ってほしい。カラオケ機能がパックなしで付いていればいいのに。
❷映画やアーチストムービーを使ったゲームがでてくる。その他、教育ソフト、電子出版などなどかなり幅広い企画が考えられる。
❸現段階では予定はないが、参入の可能性はあります。もう少し研究してみたい。

ソフィックス（島田良尚さん）

❶まず価格に関しては、ゲームのパックが高いです。ゲーム機や、LDプレーヤーをこれから購入する人にはお買い得だけど、どれか1つ持っている人にはつらいのでは。ゲーム機自体の機能強化があっても良かったのでは。
❷実写映像が簡単に取り入れられることで、AVGやDCといったグラフィック重視のゲームが、格段に進化するでしょう。また、CGを駆使することで、いままで家庭用機では不可能だった立体映像内でのSTG、ACTが可能になるでしょう。ただし、制作費がかさみそう。
❸注目していますが、現在は研究段階で結論はまだです。

レイ・フォース（宮崎万企夫さん）

❶価格について現在LDプレーヤーを所有していないユーザーが購入する場合の本体価格は適正な価格と思われます。また、コントロールパックの価格は機能等を考慮すると妥当な価格と思いますが、ユーザーの立場から考えると購入しづらい金額だと思います。売れ行きについてはプレイ可能なゲームのできにかかってくるでしょう。
❷本格的なフルアニメーションの組み込まれたDCや、映画を原作として作られて、実際の映画の映像を取り込んだゲーム。また実写動画を用いた百科辞典、図鑑など。
❸現在検討中です。

データウエスト（斉藤康仁さん）

❶現段階ではまだなんとも言えません。
❷これから可能性を探っていく段階なので、現時点ではどのようなソフトが可能かはわかりませんが、とにかく今までのCD-ROMソフトにはなかったものができる可能性はおおいにあると思います。
❸まだ具体的なタイトル、発売日などは一切決まっていませんが、参入してソフトを作る予定はあります。

NECホームエレクトロニクス（安島英明さん）

❶パイオニア社が長年に渡って培(つちか)ってきたLD技術の動画と、PCエンジンで養われたTVゲームのノウハウが融合した、すばらしいエンターテインメントマシンができあがると考えています。
❷レーザーディスクの実写動画に、PCエンジンのコンピュータグラフィックスが機能的に融合した新しいジャンルのソフトが登場するのではないでしょうか。また、LD-ROMにしかできない新しい演出によって、よりゲームのおもしろさも向上すると考えます。
❸参入はもちろんで、現在は企画を検討中です。

'93NEW HARD REPORT ii

ゲーム機の常識を越えたマルチメディアマシン"3DO"発表

以前からウワサになっていた32ビットマシンが、アメリカで開催されたCESというイベントで発表されたのだ。といっても、PCエンジンのニューマシンじゃないので、勘違いしないよーに。このマシンの名は3DO(スリー・ディー・オー)と言って、アメリカの3DO社という会社が設計したもの。それをパナソニック(松下電器)がライセンス取得し、製造と販売を行なう。日本での販売はまだ未定だけど、ボディにはデカデカと"Panasonic"のロゴが描かれていて、"日本でもバリバリ売っちゃうよ〜ん"てな雰囲気。

気になる性能の方だけど、CPUが32ビットで、クロック周波数が25メガヘルツと、ヘタなパソコンよりよっぽど早い。そしてCDロムを搭載しているので、ナマの音や映像をガンガン盛り込んだソフトが供給可能。しかも、最高で1600万色も表示できるクセに、ちゃんと普通のテレビに接続して使えるのだ。予価は$700(約¥84,000)で、高いんだか安いんだか……。はたして、3DOが日本で発売されるのはいつの日かな?

サイズはDUOよりひとまわり大きいぐらい。3Dゴーグルなどのオプションも用意されている。ジョイパッドには、ヘッドホンジャックとボリュームダイアルが付いているのだ。

ゲームソフト

デモソフトの一つ。ブキミなぐらいリアルな画像のフライトシミュレータ。

インタラクティブムービー

自分の映像をコンピュータソフトの世界に入れて遊べちゃうソフト。

グラフィックツール

ビデオカメラで取り込んだ映像を、リアルタイムでコントロールできる。

すでに全世界の80ソフトハウスが参入予定

ごらんのとおり、はやくも80ものソフトハウスが参入予定。その中にはおなじみのマイクロキャビンやリバーヒルソフトの名前も。

American Laser Games
Argonaut Software
BIGNET USA
BITS
Bullfrog Productions
Burt Sloane
Cineplay Interactive
Core Design Limited
Cross Products,Ltd.
Crunch Development Corp.
Crystal Dynamics
DMA Design
Dream Parc Technologies
Dynamix
The Edge Interactive Media
Electronic Arts
Electronic Arts Victor,Inc.
Equilibrium
Fathom Pictures
Flying Cat
Fun Project
Gray Matter
Gremlin Graphics
GTE ImagiTrek
Hakuhodo Incorporated
Hand Made Software
Haukom Associates
Ikonic Interactive
Intellimedia Sports
Interactive Records
Interactive Support Group
Interplay Productions
Interworks
Iotek Interactive
Jupiter Distribution
Krisalis Software
The Leland Corp.
Loriciel
Mac Incorporated Co.
Malibu Interactive
Mammoth Micro Productions
Maxis
MCA
Micro Cabin
Microprose,Inc.
Millenium Interactive
Nu Romantic Productions
Ocean Software
Origin Systems
PF Magic
Pacific Data Images
Parable Corp.
Paramount
Park Place Productions
Psygnosis
Putnam New Media
Radical Entertainment
Realtime Associates
Red Dot Interactive
Renegade Software
Riverhill Soft
The Sales Curve
Sanctuary Woods Multimedia
Scitron&Art Inc.
Spectrum HoloByte
Spindrift Designs
Strategic Simulation,Inc.
T&E Soft,Inc
Thinking Rabbit Inc.
THQ Inc.
Three-Sixty,Inc.
Total Vision
Trans Fiction Systems Corp.
Trilobyte
Virgin Games
Viridis Corporation
Warner Brothers
Western Technologies/Engineering
Westwood Studios
Xiphias

CES(コンシューマエレクトロニクスショー)に出展されたT・T・Iのブースをレポート

'93 CES REPORT

CESとはコンシューマ・エレクトロニクス・ショーの略で、ありとあらゆるエレクトロニクス関連の見本が展示されるアメリカの巨大イベントのこと。今回、ラスベガスで開催された冬期CESには、ターボグラフィックス(PCエンジン)を販売しているT・T・Iを含む120社以上のゲームメーカーが出展したのだ。

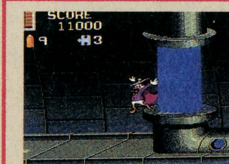
今回のT・T・Iのイチオシは、発売されたばかりのターボDUO(PCエンジンDUO)。こちらでは『イースI・II』や『PC原人』など、4本のソフトが付いて、なんと$299.99(約¥36,000)というサービス価格。また、PCエンジンの売りである多人数プレイをアピールする"ボンバーマン大会"のコーナーも好評だったぞ。がんばれDUO!

ついに"DUO"も発売!

アメリカオリジナルの新作がぞくぞく発表

T・T・Iのブースでは『ウインズ オブ サンダー』(アメリカ名『ロード オブ サンダー』)の人気が高かった。このほか、日本では未発表のものや、アメリカのメーカーが製作したオリジナルソフトも発見しちゃったもんね。どれもユニークなものばかりだぞ。

ビヨンドシャドゥゲイト

『LOOM』タイプのファンタジーAVGにアクションの要素をプラスしたソフト。

ダークウイングダック

ディズニーのキャラクター、ドナルドダックが主人公のACT。画面が美しいね。

パワーゴルフ2

ハドソンの『パワーゴルフ』のパート2。きっと日本でも発売されるんじゃないかな。

オーダー オブ グリフォン

有名テーブルトークRPG"D&D"のルールをもとに作られたファンタジーRPG。

デンジャラスジャーニー

著名なゲーム作家、ゲイリー・ガイジャックスの小説が原作のファンタジーRPG。

電撃PCエンジン

CONTENTS

1993 3月号（第2号）

COVER
イラスト◇佐々木晃(TONG KING SHOW)
アートディレクション◇グァバモリオカ
ロゴデザイン◇高木和雄(AR+DA)

2大人気メーカー大特集

●今一番ホットなソフトメーカーの人気タイトル大集合
NECアベニュー

●PCエンジントップメーカーの新作ア・ラ・カルト!
ハドソン
（センターとじ込み）

SPECIAL企画
●絶対なにかありそうな'93年を占う興味シンシン対談
[中本伸一&岩崎啓真]グレイテスト対談

バラエティ
●これからはCDバトル! ソフトメーカー対抗戦で燃えたぜ!
CDバトル・メーカー対抗戦

巻頭SPECIALレポート

①DUO普及版発表! なんと39,800円（サンキュッパ）

②LD-ROMマシン発表!

③松下電器・(&CESレポート) 32ビットマシン発表!

読者参加ゲーム

もう一つの読者参加ゲーム。今号より開始!!

別冊特大ふろく

神聖ウラワザ帝国の野望

●'92年に発売されたPCエンジンのすべての裏ワザを完全収録!!

A級保存版・全68ページ!!

GAME DATA

ACT……アクション
AVG……アドベンチャー
SLG……シミュレーション
PZG……パズル
RPG……ロールプレイング
SPG……スポーツ
STG……シューティング
DC……デジタルコミック
A・RPG……アクションロールプレイング
A・PZG……アクションパズル
RACE……レース
ETC……その他

●発売直前・直後の攻略ページ

電撃アタック

●早くてくわしい新作情報

電撃スクランブル

秋葉原お買いものMAPガイド

GAME INDEX

☆掲載ソフト・ハードで、とくに表記のないものの価格は税別表示です

近日発売予定

愛しき女達への誓いを胸に、
男は果てなき戦いへと赴く。

FIEND HUNTER
フィーンドハンター

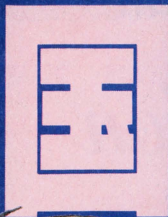
原作／脚本	飯　淳	グラフィック	西塚耕一
原画／演出	木村明広		富田記史
音楽／音効	澤下　禎		星野宇喜子
プログラム	田名網正		上野純一
	TAKION		渡辺浩司
	小倉唯克		原田誠一

PCエンジン スーパーCD·ROM²専用

定価7,800円(税別)

もれなく書き下ろしポスタープレゼント!
(詳しくは付属のアンケートはがきをご覧下さい)

RS 株式会社 ライトスタッフ
〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン：03-3772-5073(ライトスタッフの最新情報をお知らせしています)

満開特報
期待と話題をひとりじめ!! 新作ソフトを一挙大紹
NEC
アベニュー
AVENUE
新作天

介するぞっ!!
SHIMURA
今月のメニュー
卒業graduation ——P16
モンスターメーカー〜闇の竜騎士〜 ——P22
CAL II ——P26
ホラーストーリー／レインボーアイランド／他

魅力いっぱいの女の子たちと夢の学園生活!!

卒業 graduation

グラデュエーション

NECアベニュー／発売日未定／価格未定	SLG	SCD専用

『卒業』ってどんなゲーム!?

パソコンで大ヒット!! 全国ウン千万人（笑）の美少女ゲームファンを愛と感動で魅了した『卒業』が、いよいよPCエンジンにもお目見えするぞ！ このゲームってSLGなんだけど、内容はいたってシンプルなんだ。プレイヤーが女子校の教師になり、5人の女子生徒をじょうずに指導して、ぶじ卒業させてあげるのが目的。5人の生徒たちのスケジュールを決めて、彼女たちについている各パラメーターをバランスよく上げてあげよう。

◀女の子たちの1週間のスケジュールを立ててあげるのが、キミの役目。よーく考えよう。

▶スケジュールの内容で、パラメーターが変化するぞ。

中本 静

NAKAMOTO SHIZUKA

BIRTHDAY
9月18日（乙女座）

BLOOD TYPE
A型

好きな作家
萩原朔太郎

趣味
料理、文通、絵画

お勉強がよくできる秀才の女の子で、クラス委員長に選ばれそうなタイプ。たばねられた長い髪が、とっても魅力的だね。体がちょっと弱くて、かよわい子だから気をつけてあげてネ。

※写真★印のあるものはパソコン版のものです。

キミも今日から先生だっ!!

男なら一度は夢見るであろう（?）女子校の教師……。かわいい女の子に囲まれての楽しい学園生活にあこがれを持っている、そんなキミの夢をかなえてくれるのがこの『卒業』だ！

キミは清華女子高等学校の教師になって、魅力いっぱいで個性的な女子生徒5人を指導するんだ。ゲームをスタートする前には、自分の生年月日や血液型などを入力することができる。これで教師のタイプが決定されて、5人の生徒たちとの相性が決まり、指導したときの効果が変化するんだ。また、教師のパラメーターは休日にできるコマンドで高めることができるから、お気に入りの彼女に好かれる先生になろう！

◀自分の生年月日と血液型を入れよう。

▶キミのお気に入りの女の子との相性は、バッチリかな？　ゲームでどうなるか、試してみよう。

志村まみ

SHIMURA MAMI

BIRTHDAY
1月4日（山羊座）

BLOOD TYPE
B型

好きな作家
さくらももこ

趣味
ヌイグルミ集め

カールした緑の髪がとってもチャーミングで、付近の高校ではアイドル的な存在の女の子。とびっきりカワイイ半面、オツムのほうがちょっと弱いんだ。けっこうお天気やさんだから、ちゃんと見てあげないと嫌われちゃうぞ。

うれし楽し! イベント その1

このゲームには、いろいろな楽しいイベントが用意されているんだ。イベントの内容は学園ものらしくて、学校生活に関したものになっているぞ。ここでは、学校の行事になっているイベントを紹介するね。まず、4月28日に行われる清華祭。これは、学校の創立記念日のイベントで、クラス対抗の演劇コンテストが開かれるんだ。このイベントでは、5人の生徒たちが昔話の劇を見せてくれるんだけど、これがまたカワイイんだな。これに似たイベントが11月10日の演劇祭。ここでも楽しい劇が見れちゃうよ。次は、9月29日に開催される、スポーツの祭典体育祭。種目はクラス対抗のリレーで、5人が交代でトラックを一生懸命走るぞ。あとは、学校にはつきものの中間・期末試験が学期ごとにあるんだ。あんまり成績が悪いと落第しちゃうから、ふだんからちゃんと気をつけてネ。

◀清華祭や演劇祭では、こんなにカワイイ劇が見れちゃうぞ。★

▲試験では、女の子たちが自分で答えるんだ。普段のお勉強がおろそかだと、悲惨な結果になっちゃうぞ。

▶これは、体育祭の画面。トラックを走る姿を見たら、きっと応援をしたくなるよ。がんばれ!★

高城麗子
TAKAGI REIKO

BIRTHDAY
10月3日(天秤座)

BLOOD TYPE
AB型

好きな作家
トーマス・マン

趣味
乗馬、クルージング

大人びた感じが魅力のイカした女の子。イメージが"おねーさま"って感じで、年上タイプが好みの人にはピッタリだね。あらゆる面で優れていて優等生なんだけど、プライドがとっても高いから、かなり苦戦しそうだぞ。教師としてしっかり自覚をもって接しよう。

うれしい楽し！ イベント その2

ここでは、休日に起きるイベントを紹介していくぞ。

学生にとっていちばん楽しみなのが、夏休みと冬休み。このゲームにもちゃんと入っていて、休み中にはいろんなイベントが起きるんだ。休日には、「補習」や「面談」などの特別なコマンドがあって、勉強のあまりできない子を集中して指導したり、悩みや進路についての話をすることができるから、うまくコミュニケーションをとってイメージアップをしよう。また、休日は教師にとっても大事な日で、自己鍛練をするのにもってこいの日なんだ。休日を利用して普段の疲れをいやしたり、アルバイトをしてお金をかせぐこともできるぞ。お金がたまったら好きな子にプレゼントを買ってあげることもできちゃうのだ。そのほかにも、生徒たちの行動を追うことで、アルバイトやちょっと危ない校則やぶりの現場を発見することができるぞ。いろんなグラフィックがあるからお楽しみに。

◀これは、夏休みのイベント画面。静ちゃんの水着姿がセクシーでまぶしいね。★

▼あら、これはいけませんね〜。でもかわいいから、許しちゃお〜っと。テヘヘ。★

新井聖美
ARAI KIYOMI

BIRTHDAY
12月3日（射手座）

BLOOD TYPE
O型

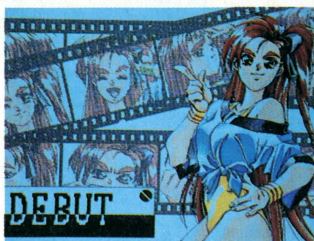
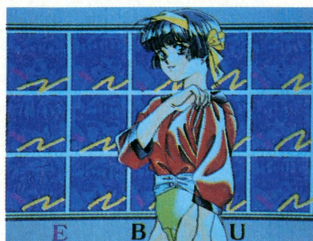
好きな作家
とくにナシ

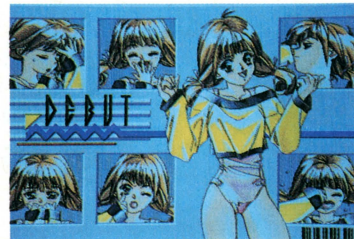
趣味
ツーリング

ちょっと太めのまゆげがチャームポイントの女の子。性格がかなり勝ち気で、なかなか言うことを聞いてくれないんだ。見た目が不良っぽいからちょっと損してるところがあるけど、心を開けばとっても優しいところもあるんだよ。ほうっておくとどんどん落ち込んでいっちゃうから、しっかり指導（とくにお勉強）してあげてネ。キミの言葉が重要だぞ。

他のゲームでも５人組が大活躍!! するのダ♥

この『卒業』に出てくる５人の女の子たちが、なんとほかのゲームにも出演することが決定しているのだ。そのゲームのタイトルは、パソコンでの発売が決まった『誕生～デビュー』っていうSLG。

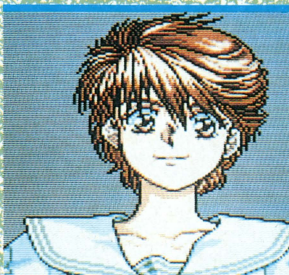
このゲームは、３人の女の子がアイドルをめざしていろいろな難関をクリアしていくというもの。『卒業』に出ている５人の女の子たちは、彼女たちのライバルとして登場するのだ。気になるね。

▲このゲームは、ＮＥＣアベニューから発売されるんだ。もしかしたら、ＰＣエンジンでも……。★

◀とってもきれいなグラフィックだよね。女の子もかわいい。★

▼『卒業』もいいけど、このゲームも気になるよね。★

加藤美夏
KATO MIKA

BIRTHDAY
７月23日（獅子座）

BLOOD TYPE
A型

好きな作家
吉本ばなな

趣味
スポーツ全般

体力がバツグンで、スポーツ万能の女の子。体育祭では、大活躍してくれるぞ。ショートカットがチャーミングで、ボーイッシュな感じがいいよね。体力だけじゃなくて、お勉強のほうもなかなかできるので、あんまり手のかからない子。意外とおっちょこちょいな面もあるよ。

キャラクターデザイン竹井正樹氏、特別描き下ろし!!

㊗待望のコミック化決定!!

本誌5月号(3月30日発売)より堂々スタート!

キャラクターデザインを担当した竹井正樹氏本人＋ヘッドルームという超豪華強力スタッフによる、まさに本物の『卒業』コミックついにスタート！　電撃PCでしか読めないコミック決定版に超期待しててね！

次号はコミック設定資料、大公開だぁ!!

私たちを応援してね♥

おたより大募集!!

　コミック化が決まって、転がり回って喜んでるそこのキミ！　期待や、好きなキャラにたいする熱い思いを本誌にバリバリッとぶつけてくれ！　そんでもってコミックスタッフといっしょに『卒業』を盛り上げていこうぜ！　キミのイカしたお手紙&おハガキ待ってるよぉ～ん。

おたよりのあて先／〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11　カンナビル　電撃ＰＣエンジン編集部　「卒業」係

イラスト／竹井正樹＋稲野義信

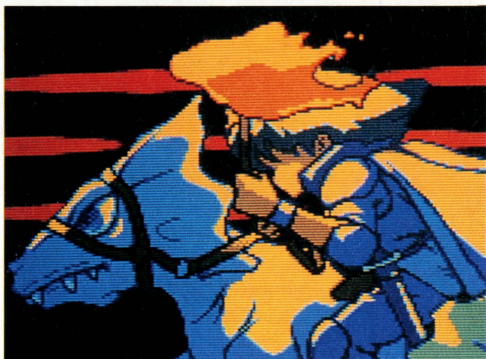
PCユーザー期待のファンタジーRPG

モンスターメーカー 闇の竜騎士

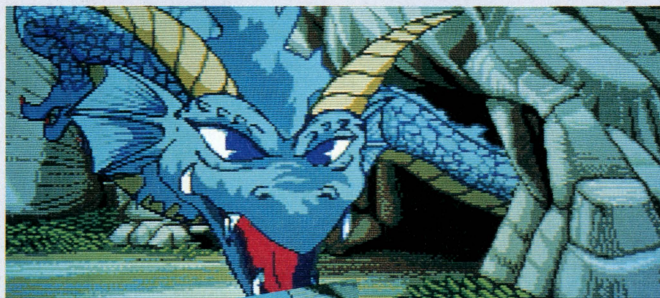
MONSTER M

NECアベニュー／発売日未定／価格未定 | RPG | SCD専用

まだ誰も知らない『MM』の世界がPCにやってくる!

完全オリジナルストーリーに加え、九月姫さん描きおろしのオリジナルキャラクターが主人公の、期待の大作RPG『モンスターメーカー〜闇の竜騎士』が、PCエンジンに登場だ。人気キャラを使ったゲームだけに、ファンも多いはず。そこで今回は気になるポイントをチェックしてみたぞ！

◀こんなにきれいなビジュアルシーンが、ゲーム中にいっぱい登場するぞ。

◀画面に表示されるウインドウがすっきりしていて、とっても見やすいんだ。

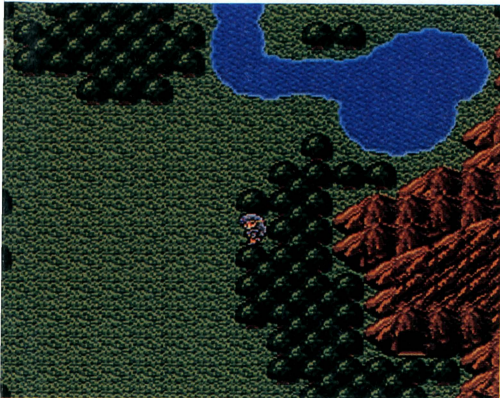
Part…1 『MM』ファンに贈る……ビジュアルオンパレード!!

(あやうし!ライア!!)

ライアが森をてくてく歩いていると、怪しい崖が見えてきました。気になったライアは、おそるおそる近づいてみました。すると大きな音とともにで〜っかいドラゴンが、ライアの前に現れました。どうやら仲間みたいです。

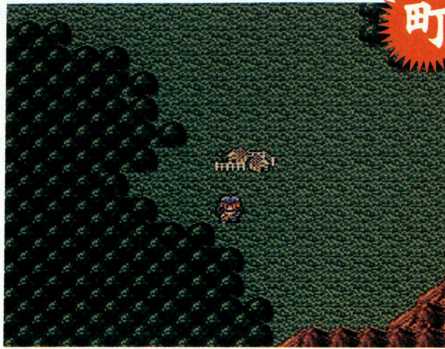
【『MM』のビジュアルって?】

ビジュアルシーンは、オープニングをはじめストーリーの盛り上がる場面で、効果的に使われているんだ。グラフィックがとってもきれいで、バリバリにアニメーションするからお楽しみにね。

自然が豊かなフィールドで冒険が繰り広げられる!

広大なフィールドには、森や山をはじめたくさんの自然が満ちあふれているんだ。森の中には、妖精が暮らしているところもあって、とってもファンタジックな世界なのだ。建物には、町や村はもちろん、RPGではお約束のお城や塔もちゃんとでてくるぞ。このゲームには、でてくる建物がとっても多いから、冒険していて楽しいぞ。

▲山の付近には、洞窟へと続く入り口がポッカリ口をあけているところもあるぞ。

町

▶町や村では、旅に必要な情報集めや装備をしっかり整えよう。

塔

◀塔にはモンスターメーカーと呼ばれる人がいて、モンスター合体をしてくれる。

これが戦闘シーンだ

このゲームは8人パーティで、戦闘では前列・後列に分かれるんだ。このフォーメーションの組み方で、戦法が変わってくるぞ。

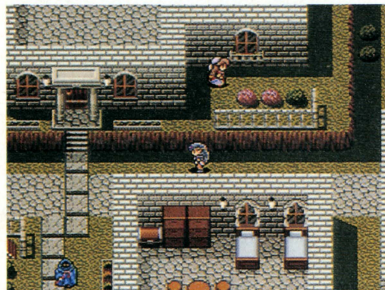
▶戦闘画面はこんな感じで、上にモンスターが表示される。

◀背景は、その場所ごとに変化するぞ。

(親友のレイちゃん)

ドラゴンに乗ってライアがやってきたところは、幼なじみであり、かけがえのない親友のレイがいる丘だった。久しぶりに会った2人は、時間を忘れて楽しいおしゃべりをするのでした。とっても仲のいい2人。

壮大な物語は小さな村からはじまるぞ!

物語は、ライアの暮らしているフェルンドの村からはじまるんだ。ある日、ライアにとって不幸な事件がこの村に起こり、ライアはひとりで旅立つことになるのだが……。

◀村の中には、いろいろな人たちがいるよ。話してみよう。

▶とっても平和そうな村だね。ライアがうらやましいな。

はじめの村フェルンド

これは、はじめの村フェルンドの全体マップ。意外と狭いから、村の隅々まで歩き回ってみよう。何か、発見できるかもしれないぞ。あそこが怪しい……。

Part…2

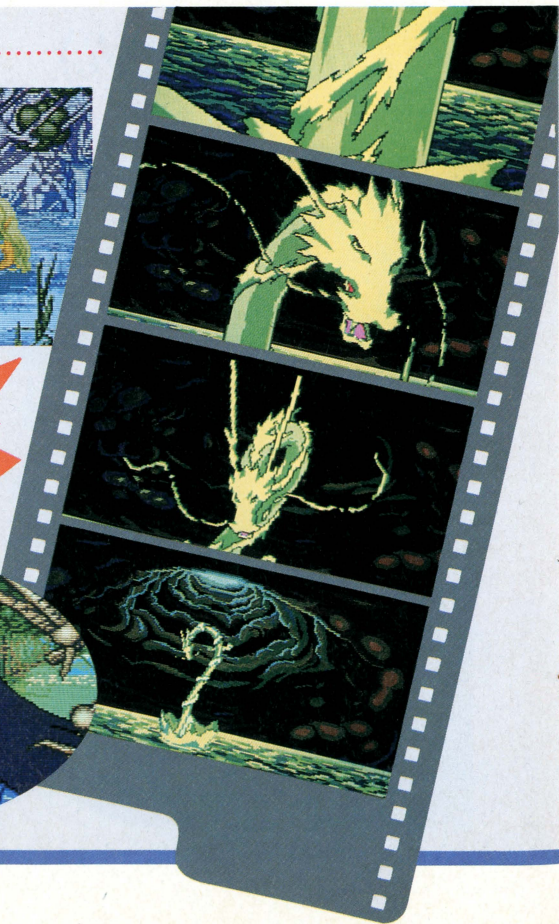
(いろんなこと)

ライアはこれから、いろんなことを体験してゆかなくてはいけません。楽しいこともあれば、ツライこともあるでしょう。がんばれ、ライア。

チャプチャプ♥

注目のモンスター合体はとってても楽しいよ

ガーラ

Garla

はるか昔、その美貌で多くの人たちを魅了したというガーラ。手には大きな杖を持ち、怪しく光る左の目が不気味。マインド（心）を司るモンスターメーカー。

このゲームでは、モンスターを捕まえてあるところに連れていくと、モンスター同士を合体させることができるんだ。モンスター合体には、ここに紹介している７人のモンスターメーカーと呼ばれる人の力が必要だぞ。

◀これが、モンスター合体の画面。作れるモンスターの種類がとっても豊富。

ダルーアン

Daruan

闇を司る。闇といっても一般的なイメージとは違い、悪ではなくて、光を嫌うゴーストやアンデッドたちのこと。いでたちがそれっぽいから、悪魔と見まちがえてしまいそうだね。

シェフィールド

Shefield

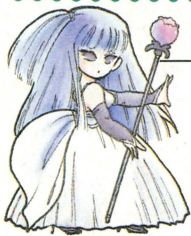
植物（緑）を司り、植物系のモンスターを彼女のもとで合体させると、パワーアップ率が高くて有利にすることができるぞ。青くて長い髪が魅力的だね。

グロリア

Gloria

広大な大地を司るモンスターメーカー。強力なモンスターを作るには、欠かすことができない存在だ。彼女にかかれば、たとえスライムでも立派に戦えるようになるぞ。

フィオナ

Fiona

水を司り、７人いるモンスターメーカーの中でも彼女に出会うのには、かなり苦労することだろう。体に緑の衣装をまとい、なにやら怪しい雰囲気が漂っている。

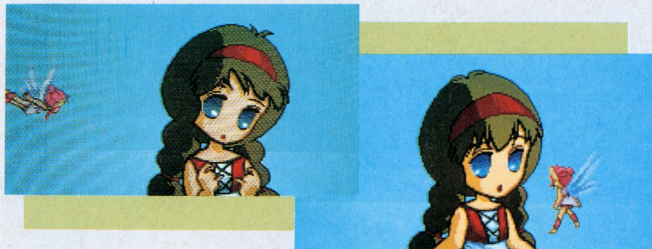
ゼルダ

Zelda

左右の瞳の色が異なる、不思議な魅力を持ったゼルダ。空気（ガス）を司り、両の手のひらから怪しい閃光を放つ。『MM』の中でも、かなり人気のあるキャラクター。

ダヌンチオ

D'annuzio

心の底からガーラにほれているようで、美しかった昔からガラリと変わってしまった今でもその想いは変わっていないようだ。彼は、火を司るモンスターメーカー。

（いま、はじまりの予感……）

ライアたちが楽しくおしゃべりをしていると、山の向こう側から煙が上がったのです。何が起こったのでしょうか？

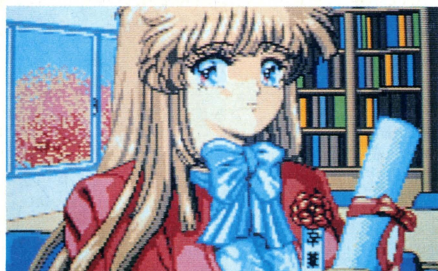
一体何が起きたのか!?……………つづく

美少女いっぱいのAVG

CAL II キャル

NECアベニュー／3月発売予定／¥7,800	AVG	SCD専用

大切な彼女を捜すためコ～フンの旅へ出発!

パソコン版では、あまりの過激さに出血多量に追い込まれたファンもいるとウワサされている、超セクシーAVG『CAL II』が、マイルドにアレンジされてPCエンジンに登場だ！ ゲームの内容は、主人公(ワタル)が、時の女神アイオーンに「時の神殿」へ連れさらわれてしまった彼女の美加ちゃんを助けるために、17の時空を冒険していくといったストーリーのAVGなのだ。パソコン版では、「時の神殿」に行くために必要な「カリス」と呼ばれる3人の女神を捜すのに、かなり過激なシーンの続出だったけど、PC版ではどうなるのか楽しみだね。

▲彼女が、ワタルの彼女の結城美加ちゃん。とってもかわいいチャーミングな女の子だね。

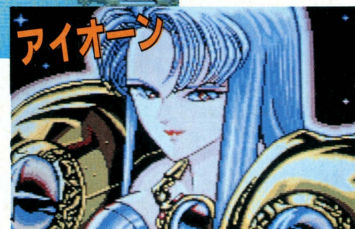
▲愛と美の女神。ワタルを弟のようにかわいがっていて、ワタルの要請を受け、アイオーンの支配する世界へとワタルを導いてくれるんだ。こんな美人に助けてもらえるなんて、とってもラッキーだよね。ヤリ～!!

このマップで移動だ!!

▲ここはどこだろう？なんか西部劇に出てきそうなシーンだよね。シブイ。

▲このマップで、時空を行き来することができるよ。

◀時空は17カ所もあって、それぞれに特徴があるんだ。いとしの美加ちゃんを捜すために、いろいろな場所に行ってみよう。

▼時を支配する女神。邪悪な者ではないが、冷淡で、事務的に指令を果たそうとする。彼女が、ワタルの彼女を時空の世界へ連れ去ってしまうんだ。

女の子たちの声は有名声優陣が担当

PC版では、CDロムの機能をフルに活用して、登場する女の子全員が肉声でしゃべってくれるのだ。女の子の声を担当するのはもちろん、豪華声優陣のみなさんだぞ。

平野 文

▲チェスを担当するのは、『うる星～』のラム役でおなじみの平野文さん。

冬馬 由美

▲ROM²ユーザーにはおなじみの冬馬由美さんは、ネフェルティティ役。

久川 綾

▲『魔物ハンター～』の妖子役を担当した久川綾さんは、シェラザード役。

バーディソフトのイメージGALも登場!!

▲現在17才の田畑奈穂美ちゃんは、バーディソフトのイメージGAL。ゲームにも登場するゾ。

ふとっぱらの美少女大・大特集なのだ!!

ワタルは、いなくなった美加ちゃんのゆくえを捜すために、いろいろと情報を集めるんだけど、情報を握っているのはすべて美少女というからたまりません！　そこで、今回は出血大サービスの女の子大特集をしちゃうぞ。キミのタイプは、どの子かな？　ここに紹介したほかにも、まだまだいっぱいかわいい女の子が登場するからお楽しみにネ。

キャロルちゃん♥

◀開拓時代の西部に住む、白人のお嬢様。両親をインディアンに殺害されて、インディアンの娘ラミーに深い憎悪を抱いている。

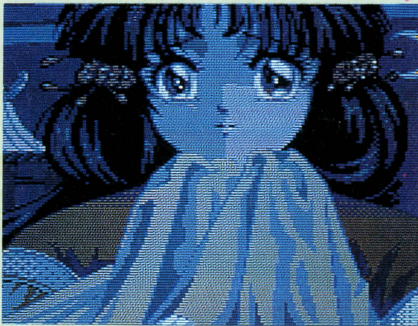
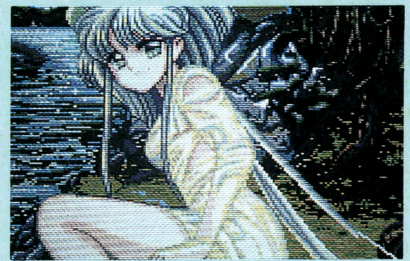
チェスちゃん♥

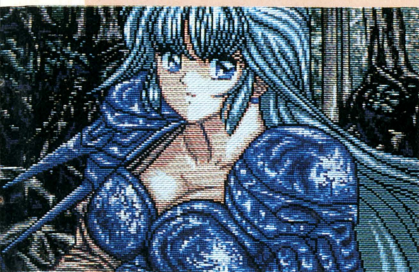
▲ワタルを助けてくれる、ヴィーナスの飼い猫。ゲーム中には、重要なメッセージやアイテムを渡してくれるとっても役に立つ猫ちゃんだよ。

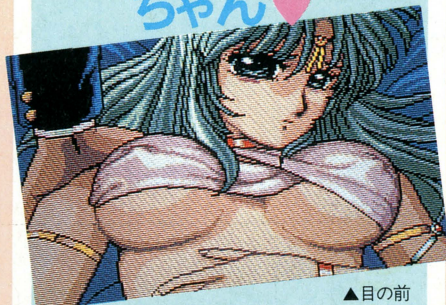
リョーコちゃん♥

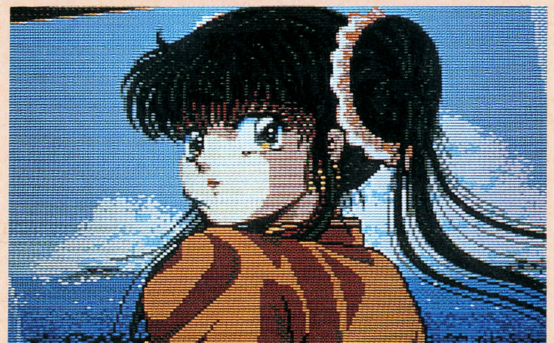
▲▶核戦争後の廃墟に、ひとりで住んでいる18歳の娘。感受性と正義感が強い女の子なんだ。

刀自古ちゃん♥

▼▶◀はるか昔の日本に生きている、黒髪と黒い瞳の美しい少女。人の心を読みとることができる超能力者として登場するぞ。彼女は主人公ワタルの心にふれ、自分が千数百年後に転生し彼の恋人"美加"となることを知るんだ。ワタルに恋心を抱きつつも、彼をたしなめ"美加"探策の旅を続けさせる心の強い女の子だ。

フローリアンちゃん♥

▲この子は、フェアリー。つたにからまっているところを、ワタルに助けられるんだ。おしゃべりでちょっと口が悪いけど、とってもいい子なのだ。

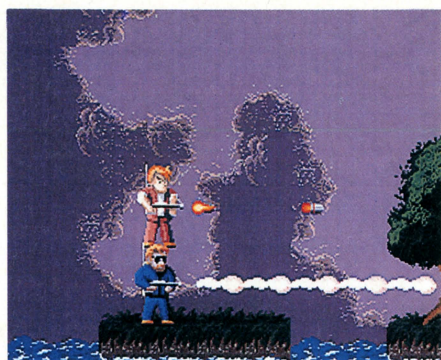
アーシュロットちゃん♥

▲中世に男として育てられた、17歳の領主の娘。男にも負けない鋭い剣さばきを持っているが、半面純情なところもあるんだ。いまが思春期かな？

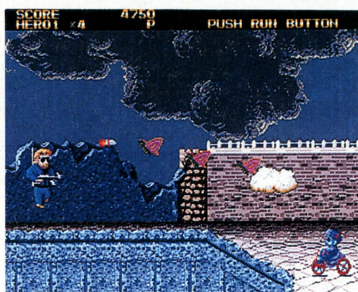
シェラザードちゃん♥

▲目の前で両親を殺された悲しみのあまり、言葉と感情を失ってしまっているかわいそうな女の子。でも、かなりセクシーだね。

金　秀蘭ちゃん♥

▲パブに勤める、中国人の19歳のウエートレス。感情を表に出すことがなく、彼女にはなにか秘密があるようだ。

2P同時プレイOKのお手軽ACT!

ホラーストーリー

NECアベニュー／2月26日発売／¥7,200	ACT	SCD専用

ホラーワールドへようこそ! 世界の怪物がキミを待っている!!

▶怪奇物語の世界の住人どもを、華麗なアクションで撃ち倒すのだ。

世界各地の、怪しげな伝承に登場するモンスターたち。この『ホラーストーリー』は、そんな怪物を相手に死闘を繰り広げるACTだ。キミに与えられているのは、5種類の強力な武器と、敵の攻撃を防ぐことのできるシールド（Pアイテムを数個取得することで張れる）のみ。はたしてキミは、この怪奇世界で生き延びることができるか!?

▲各ROUNDの終わりには、巨大なボスキャラが待っているぞ。

▼アイテムを取ると、武器の変更やシールドを張れるぞ。

5種類の武器を使いこなすのだ!

さまざまな仕掛けや敵が待つROUNDを勝ち進むためには、武器の使い分けが重要だ。武器の性能差をしっかり把握して、出現アイテムをゲットしよう。

ミサイル

▲一度に4発まで連射ができ、威力もある。

レーザー

▲連射はできないが、威力抜群で貫通力もある。

3ウェイ

▲唯一広角射撃ができる武器。しかし威力はない。

ボム

▲破壊力は最高。ところが、射程が極端に短い。

カッター

▲射程は短いが連射ができる唯一の武器。

ROUND3までを紹介しよう

ROUND 1

ここは、中国系の妖怪が登場するところ。弱いヤツしか出現しないので基礎テクニック習得に最適だ。

▲生首軍団が殺到する。敵の動きを読んで進めば、道は開けるぞ。

◀ボスはドラゴン。口から小竜を吐きながら攻撃してくる。首を狙って撃つべし。

ROUND 2

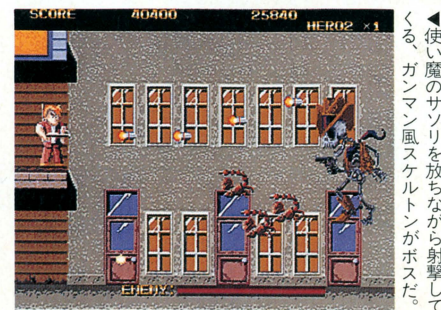
純和風のモンスターと戦うROUND2。ここからは、わりとカタイ敵などが現れるようになる。

▲ボスの武者骸骨。首と胴体を分離させて襲いかかってくるのだ。

▶手ごわくはないが、見ていても楽しいろくろっ首。表情もおかしいぞ。

ROUND 3

ROUND3では、北米の怪物どもが襲いかかってくる。待ち伏せなどの予想外の攻撃が増えるので、注意が必要だぞ。

▲編隊を組んで前後から襲いくる敵。注意深く進むのだ。

◀使い魔のサソリを放ちながら射撃してくる、ガンマン風スケルトンがボスだ。

ACTファンの血が燃える!!

RAINBOW ISLAND レインボーアイランド

NECアベニュー／3月発売予定／¥7,600	ACT	CD

虹をつむいで、夢のアイランドを駆け抜けよう!

BUBBYくん

あの名作がついにお目見え！ 快調なテンポと、キャラのかわいらしさが最高のゲームだ。この作品をプレイせずにACTは語れない!!

▶メルヘンチックなファンタジーワールドを舞台に冒険だ。

◀虹に乗って上に上っていけばステージクリア。でも、途中のお邪魔キャラには注意しよう。

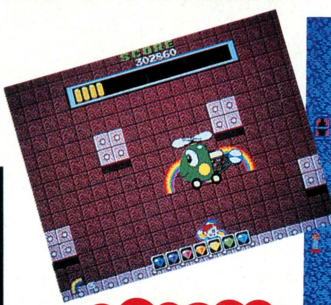
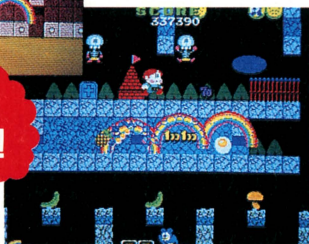
ステージは全7面!

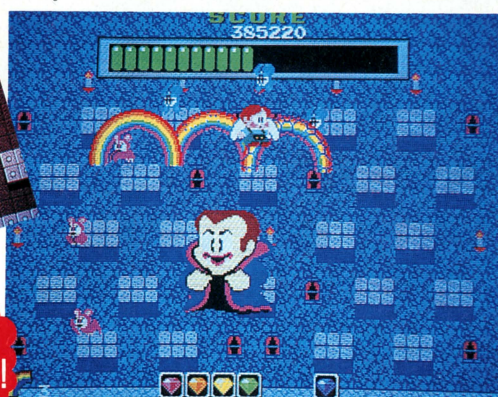
主人公のBUBBYくんが冒険するのは、全7面で構成されたアイランド。しかし、あるアイテムを集めると、さらに……!?

◀ここには昆虫ワールド、マジカルワールドなど、いろいろな島があるよ。

アイテムで得点アップ!

◀虹を使えばおいしいアイテムも続々出現するよ。

▶アイテムを虹でかこめばド～ンと得点が！

待ちかまえるBOSSをやっつけろ!

▶各ワールドをクリアするため、ボスと対決だ。

◀各ワールドのボスたちは、かわいい顔した実力者。キミはトリッキーな動きに惑わされずに倒せるか？

今年のNECアベニューは超燃えている! Mr. TABETA

『ドラゴンナイトII』から始まり『CALII』『卒業』『ドラゴンナイトIII』と続く当社のラインナップに「ナンパ路線に転身か?」とメディアにささやかれ、「バリバリ硬派のゲーセン路線には戻らないんですか?」との質問が殺到する今日この頃。まぁ、私は過去にも未来にも「路線」などどいうおおげさなシロモノをしいた覚えも予定もなく、たんにそのとき一番作りたかったものを作ってきたというのが事実。ですから今年もポリシー不明のラインナップと、しめ切りを考慮していない思いつき（インスピレーションというと聞こえがよい）重視の制作進行で、反省の色なくガンガンにいきますので本年もよろしくお願いいたします。

▲ACTの名作『ストライダー飛竜』。アベニューがどのようなアレンジで移植するのかが、気になるところだ。

各社対抗CD-バトルスーパートーナメント

各ソフトハウスの自信作による、夢のCD-バトル大会開催！

林原めぐみさんも特別参加！

CDのデータをもとに戦士や魔法使いなどのキャラを作成。そのキャラを使ってCD同士を戦わせて遊ぶことのできる新感覚ソフトが『CD-BATTLE　光の勇者たち』だ。わが電撃PCエンジンはこのソフトに注目。各ソフトハウスにそれぞれ自慢のゲーム・音楽用CDを持ちよってもらい、それらを戦わせようというとてつもない企画をブチあげた。そしてこのCD版甲子園ともいうべきビッグイベントが開発元のキングレコードさんの全面的協力により、このたび実現！　女らんまなどの声でおなじみの林原めぐみさんもスペシャルゲストとして参加されたぞ。

▲お酒も用意され会場は和気あいあい。

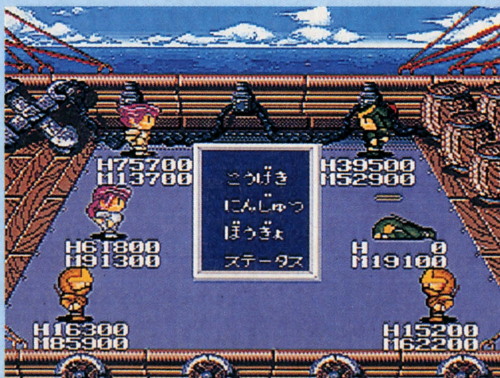
▶キングレコード・境さんより説明。

『CD-BATTLE　光の勇者たち』

キングレコード／3月19日発売／¥6,300　ETC　SCD専用

このソフトは、音楽用・ゲーム用・シングルCDなどあらゆるCDのデータをもとにして、RPG風のキャラを作成することができる。つまり、大ブームを巻きおこしているバーコードバトラーのCD版といったところかな？　もちろん対戦バトルも可能だし、キャラの職業や特殊攻撃もCDの大容量のおかげでスッゴク多彩だよ！

◀登場するキャラは、侍や魔法使いなどバラエティー豊か。それぞれ独特の特殊攻撃（魔法や忍術など）が使える。

▶CDの信号が、このソフトを使用することによってキャラのパラメータに変換される。

▶おたがいのCDを読みこませると、3人のキャラから成るパーティが登場！

◀使用するCDの曲をバトルのBGMとして流す、なんてこともできちゃう！

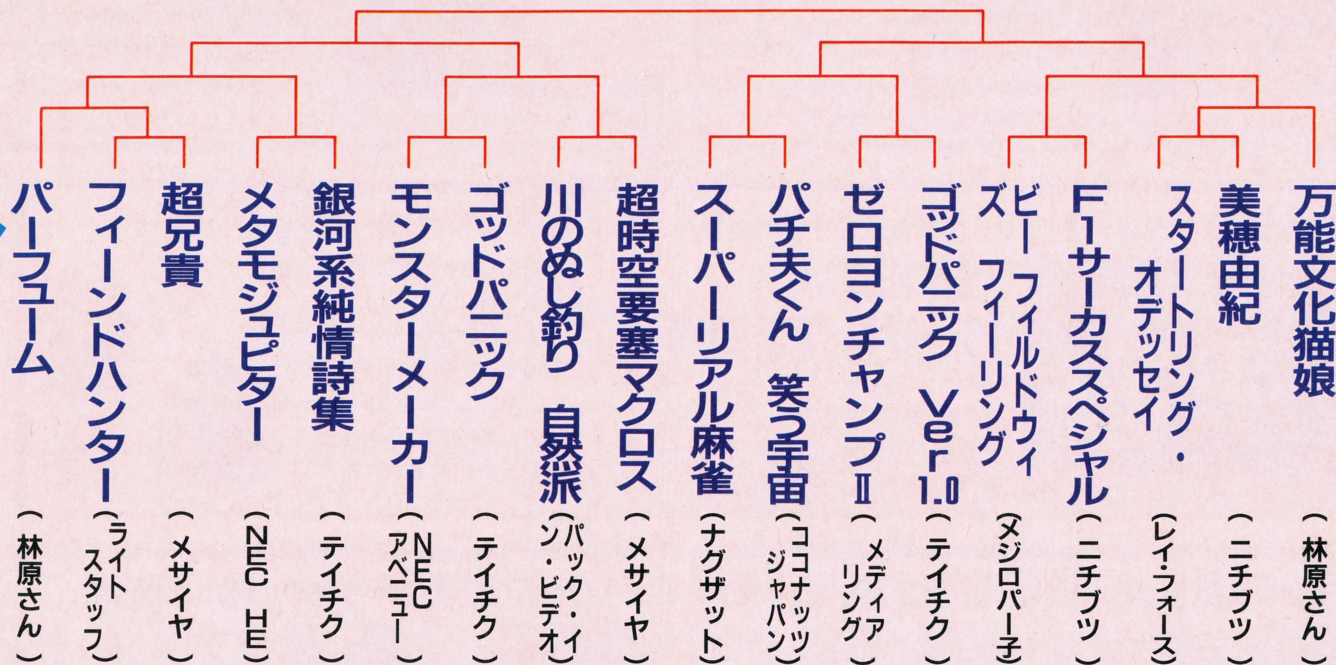
 　協力／株式会社　地球倶楽部

これが注目のトーナメント表だ!

優勝

対戦は全18タイトルによるトーナメント方式。優勝、準優勝にはキングレコードさんより総額ン万円のレコード券が授与される。林原さんはご自身のCDの中から2枚を選んで参加。本誌からも、飲みっぷりと逃げ足の鋭さには定評のあるさすらいの編集者・メジロパー子が出場した！

- 万能文化猫娘（林原さん）
- 美穂由紀（ニチブツ）
- スタートリング・オデッセイ（レイ・フォース）
- F1サーカススペシャル（ニチブツ）
- ビー フィールドウィズ フィーリング（メジロパー子）
- ゴッドパニック Ver1.0（テイチク）
- ゼロヨンチャンプII（メディアリング）
- パチ夫くん 笑う宇宙（ココナッツジャパン）
- スーパーリアル麻雀（ナグザット）
- 超時空要塞マクロス（メサイヤ）
- 川のぬし釣り 自然派（パック・イン・ビデオ）
- ゴッドパニック（テイチク）
- モンスターメーカー（NECアベニュー）
- 銀河系純情詩集（テイチク）
- メタモジュピター（NEC HE）
- 超兄貴（メサイヤ）
- フィーンドハンター（ライトスタッフ）
- パーフューム（林原さん）

※まだ発売されていないソフトはサンプルを使用しました。

全18タイトルによる戦いの火ぶたが今、切って落とされる!

▲いよいよ戦闘開始！　珍プレー・好プレーの続出に、ギャラリーもおおいにわいたぞ。

対戦の組みあわせが決定し、いよいよ1回戦がスタート！　相手のパーティを全滅させれば、みごと2回戦へと進出だ。それではさっそく戦いの模様を、各社の代表選手の写真をまじえつつ、お伝えするよ～ん！

◀楽しく飲んでいた各選手も、対戦のときのまなざしは真剣そのもの!?

『超兄貴』VS『フィーンドハンター』

『超兄貴』の魔法ヒーリングがさえる!

▲菊池さん（超）VS横山さん（フ）

注目の開幕試合、両者のパーティの力はほぼ互角。ただ、『超兄貴』には回復魔法・ヒーリングを使える「僧侶」がおり、『超兄貴』が生き残って勝利。

『銀河系純情詩集』VS『メタモジュピター』

音楽用CD・赤池晴子さん健闘するも…

▲三木さん（銀）VS山岸さん（メ）

テイチクは赤池晴子さんのミュージックCDを送りこむ。両者の力はまたもほぼ互角で激しい殴りあいとなったが、体力の差で『メタモ…』逃げ切る。

『モンスターメーカー』VS『ゴッドパニック』

すばやい『MM』の連続攻撃さく裂!

▲鈴木さん（モ）VS山口さん（ゴ）

とにかく『MM』のキャラのすばやさが目立った試合。モーレツな連続攻撃に『ゴッドパニック』はなすすべなく、結局体力にも勝る『MM』が圧勝。

『川のぬし釣り』VS『超時空要塞マクロス』

▲金沢さん（川）VS松田さん（マ）

『マクロス』驚異のねばりをみせるが…

『ぬし釣り』の猛攻に『マクロス』はあっという間に残り１人。ここで『マクロス』は高い防御力にものをいわせ、とことんねばったが、結局力つきる。

『スーパーリアル麻雀』VS『パチ夫くん 笑う宇宙』

▲木村さん（麻）VS栗原さん（パ）

ギャンブルゲームの対戦結果は…

麻雀VSパチンコのギャンブルソフト対決。CDを立ちあげてみると『リアル麻雀』のパーティの体力が悲しいほど低かった！『パチ夫』楽々と勝利。

『ゼロヨンチャンプⅡ』VS『ゴッドパニックVer.1.0』

▲菅原さん（ゼ）VS日沢さん（ゴ）

『ゼロヨンII』ヒーリングを連発

『ゼロヨンⅡ』のCDからは強力な忍者・魔法使いが出現。その強力な忍法と魔法に『ゴッドパニック　サンプル盤』歯がたたず残念、姿を消す。

こんなキャラも登場するぞ！

戦士、忍者、魔法使い…読ませるCDによって実にさまざまな職業のキャラが登場する。中には赤ちゃんやドラゴンなど、ツチノコなみに発見が難しいキャラも出現するらしいぞ!?

『Be filled with feeling』VS『Ｆ１サーカススペシャル』

▲メジロパー子VS小林さん（F1）

パー子と『F1』音速のスピード勝負

本誌代表のメジロパー子、コミケで入手したCDを手に出場。ほろよいかげんのパー子はゴキゲンの連続攻撃。『Ｆ１…』すばやさのなさで涙を飲む。

『スタートリング・オデッセイ』VS『美穂由紀』

▲宮崎さん（ス）VS三浦さん（美）

超タフなキャラとAV女優の肉弾戦！

『スタートリング…』のCDからは、なんとHP90000台の超絶倫キャラが２人も出現！　AV女優CD『美穂由紀』も辛抱たまらず昇天！

『Perfume』VS『超兄貴』

兄貴の連続攻撃にめぐみさんタジタジ！

いよいよシード選手の林原めぐみさんが対戦席に登場！　大勢のギャラリーの見守る中、１回戦突破の『超兄貴』と激突した。ところが林原さんのパーティはすばやさが低すぎて全然攻撃できず。結局『超兄貴』圧勝。

▲『超兄貴』のとびげりがビシバシ決まる！

◀林原さんのCD『Perfume』のメロディがBGMで流れるなか、開戦されたバトルであったが…。

▼恐るべき暗黒魔法デスゴースト。威力は絶大！

『スタートリング・オデッセイ』VS『万能文化猫娘』

1回戦注目のハイレベルマッチ！

林原さんの次なる相手は、その絶倫ぶりから現在優勝候補筆頭の『スタートリング・オデッセイ』。ところが林原さんのCD『万能文化猫娘』には強力な暗黒剣士がいた。激烈な戦いの末、みごと林原さんが勝ち残った！

いよいよ対戦は2回戦へ、ここで勝てば ベスト4だ!

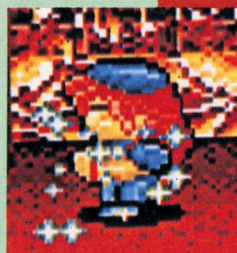
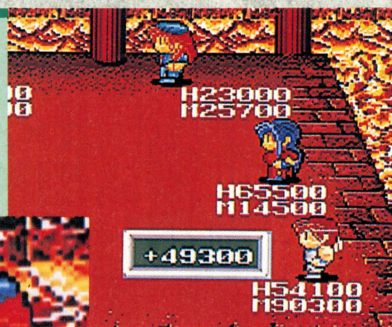
▲戦いは2回戦へと突入。ギャラリーの人たちも興味深そうにバトルを観戦していたぞ。

1回戦10試合が終了し、大会はいよいよ2回戦へ。大会はおしゃれな会場で、パーティ形式で和気あいあいと行われていたのだが、モニターの前の対戦席のまわりだけはただならぬ熱気。 なにしろこの2回戦で勝利をおさめれば準優勝へと進出できるのだ。それを反映してか2回戦は熱戦の連続。さっそくその激烈バトルの軌跡をふり返ってみよう!

- 万能文化猫娘（林原さん）
- ビー フィルド ウィズ フィーリング（メジロパー子）
- ゼロヨンチャンプⅡ（メディアリング）
- パチ夫くん 笑う宇宙（ココナッツジャパン）
- 川のぬし釣り 自然派（パック・イン・ビデオ）
- モンスターメーカー（NECアベニュー）
- メタモジュピター（NEC HE）
- 超兄貴（メサイヤ）

2回戦 熱戦記録

『超兄貴』VS『メタモジュピター』
兄貴、ヒーリング連発で安全作戦

『超兄貴』が、見た目に似合わぬガチガチの堅実バトルを見せた。『メタモジュピター』は攻撃を執ように繰り返すのだが、そのつど回復魔法・ヒーリングでピンピンに回復してしまうのだ。攻撃力も高い『超兄貴』、会心の勝利!

◀▲パーティプレイができるのもCDならでは。それにしても僧侶は使える!

『パチ夫くん 笑う宇宙』VS『ゼロヨンチャンプⅡ』
魔法・忍術攻撃をくらいパチ夫ピンチ!

◀魔法使いの攻撃魔法「マジックミサイル」の嵐! 特殊攻撃に乏しい『パチ夫くん』は終始受け身に!

▶追いうちをかけるような、『ゼロヨンⅡ』の忍術攻撃!

1回戦を津波のような魔法・忍法の連続攻撃で突破してきた『ゼロヨンⅡ』。そのパワーは2回戦に入っても健在だった。パチ夫も必死に抵抗するが、その魔法力の前に1人、また1人と倒れてゆく。結果は3－1で『ゼロヨンⅡ』の完勝!

『モンスターメーカー』VS『川のぬし釣り』
バランスのとれた『MM』終始先手を奪う!

今大会のダークホース『川のぬし釣り』が『MM』に挑んだこの1戦。『MM』は右の写真からもわかるように見た目は地味だが、攻撃力・すばやさ・魔力と三拍子そろっており、2回戦とも圧勝で突破。

▶体力、すばやさもそこそこにあるうえに魔法攻撃も強い『MM』。この「ブリザード」の前には相手は虫の息。

『Be filled with feeling』VS『万能文化猫娘』
パー子、なんと酒をかついで大逃げ!

▶林原さん、思わぬ不戦勝にニッコリ。

林原さんと本誌代表・メジロパー子が激突する…予定だったのだが、パー子はすでにすっかりできあがっており、突然会場の酒をかついで逃走開始。一同呆然と見送るばかりであった…。

はたして優勝するのは誰か… 結果は次号を待て!

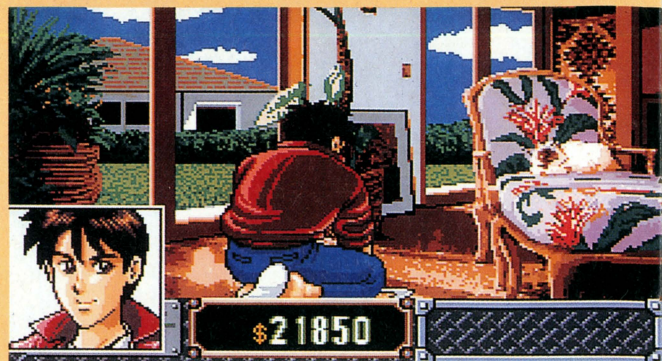
2回戦を終えて『超兄貴』、『モンスターメーカー』、『ゼロヨンチャンプⅡ』、そして林原さんの『万能文化猫娘』がベスト4に進出。準決勝の模様は次号でくわしくお伝えしよう!

電撃アタック

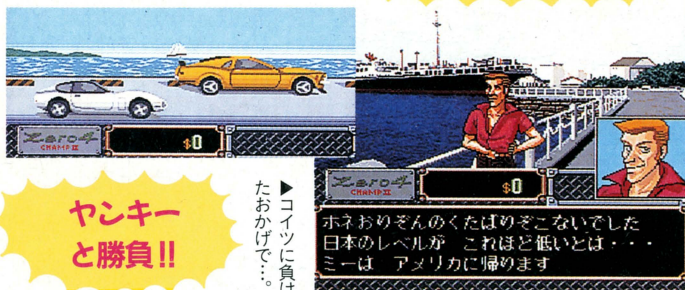
レースよりもイベントが楽しいぞ!!

ゼロヨンチャンプII

攻略ポイント 前作同様、レースに身をささげる時間はほんのちょっと(笑)。でも、イベント関係の充実度は、パワーアップしてるぞ。

メディアリング/3月上旬発売予定/¥7,800	RACE	SCD専用

全日本チャンプの意地をかけ、アメリカへ出発!!

アメリカから来たナマイキな野郎に負けてしまった主人公。復讐のために旅立つのだ。

こんなクサレ外道に負けるとは!!

ヤンキーと勝負!!

▶コイツに負けたおかげで…。

もちろん!
アメリカまで行って　奴をブチ抜いてやる
すぐにでもフェリーに乗って　行ってやるさ

▲懐かしいみなさん。ロスに旅立ったあとも、お世話(?)になる人が!!

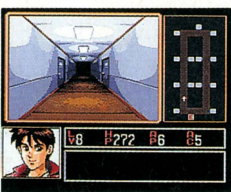
アメリカへ行ってくるぜ!!

▶恋人の佳代ちゃんとの関係も、ロスで妙なイベントが起こって……。

最初の都市・ロスアンゼルス攻略スタート!!

STEP1 先立つものは、ゼニ・金・MONEYのアルバイト!!

シゴトはゼニや

おなじみの警備員クエストだ。このゲームは、とにかく金・金・金!! レベルアップしながら金をかせごう。

▲3Dダンジョンの RPGだ。マッピングはいらないから、誰にでもできる。

◀敵キャラの変態野郎。こいつを倒せば、Hな本が手に入るぞ。

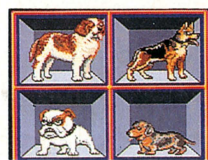
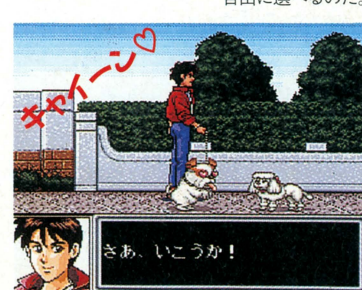
GOGO宅配

ムズイわりには、あまりもうからないのが悲しい。息抜きに遊んでみましょ。

◀PCの某宅配ゲームみたいだね。ムズイぞ。

◀せっかくはりきって宅配したのに、これっぽっちとは。トホホ。

ぜったいミシガン

犬を散歩に連れていくだけのアルバイトだ。どの犬がいちばんアルバイト料が高いかは、やってみてのお楽しみ。

▲この4匹のなかから、自由に選べるのだ。

◀かわいいメス犬につられて、逃げちゃうこともあるぞ。

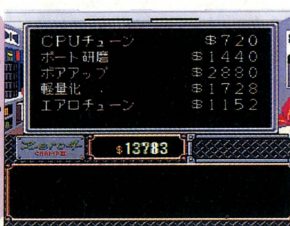
STEP2 いいクルマとチューンナップが勝つ秘けつ!!

SHOPとお友だち

アルバイトでお金がたまったら、SHOPへ行って車を買おう。車がなければ先に進まないからね(笑)。でも、お金をケチって安い車を買わないように。無理してでも、いい車を買うこと。そしてパーツより、チューンナップを優先しよう。賭けレースで勝てるようになれば、パーツはタイヤだけでいいぞ。ほかのパーツはあとから買うようにしよう。

車を買う

◀ロスで売っている車のなかでは、最も高いのがコレだ。

パーツ

◀3種類のタイヤは、絶対買うようにしよう。

チューン

◀チューンナップすれば、車の性能はかなり高くなるぞ。

賭けレースに勝つベし!!

サーキットでの賭けレースで、最高額のレースに勝たないと、ボスへの挑戦権が得られないぞ。がんばって勝つべし!!

▲サーキットのお姉さまが、いろいろ解説してくれるぞ。

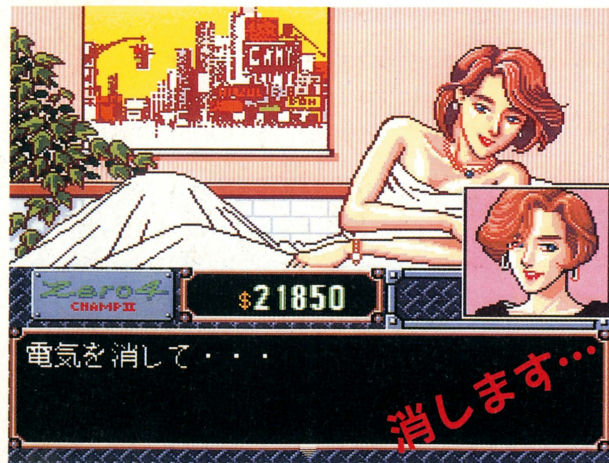
◀レース画面だ。シフトアップのタイミングが重要だぞ。

STEP3 ロスを牛耳る(?)悪魔(??)のボス3人衆を倒せ!

カマロ ～ウェットコース～

ウェットコースで戦うボスは、カマロ。負けたらドレイってんだから、一度負けてみよう。勝ってある選択肢を選ぶと、ウヒヒなことがあるんだけど、オチは言わないよ。

負けたらドレイに!?

▲こんなことを言ってくださるのなら、一度は負けてドレイになってあげよう。何かいいことが……ない!!

◀カマロに勝てば、お約束のシーンが見れるぞ。1日だけ、好きにしていいってのなら、やっぱコレだよなぁ。フッ。

スティング ～ノーマルコース～

日本ではコイツに負けたけど、今度はこちらが勝つ番だ。ノーマル(ドライ)コースでのグリップ力がアップするスリックタイヤを装備しておこう。ロス最初のボスだからって、ナメてかかると痛い目を見るぞ。

◀テメェに復讐するために、ロスまでやってきたんじゃい!!

タイフーン ～アイスコース～

アイスコースなので、スタッドレスタイヤを装備しておこう。勝てば、ロス以降のボスのことや、いろいろと参考になるセリフが聞けるぞ。いかつい顔して、あんがいいいヤツなのだ。

ロス編最後の敵!!

◀勝つと今後のアドバイスをしてくれる。ロス以降は、どの都市にも自由に行けるぞ。

ロス以降の都市で待ちうけるイベントの数カズ!!

ミニゲームの充実度は前作以上！　ズッパマリ確実だぞ

このゲームって、レースよりミニゲームのほうがオモシロイのだ。じっくり楽しんでちょうだい。

チキンコンテスト

▲気に入ったニワトリを選ぼう。でもタダじゃないぞ。借り賃が必要なのだ。

ちょっとアメリカンな匂いがするこのゲーム。ニワトリを着地点まで飛ばすことができれば、賞金がもらえるぞ。でも、やっぱりどこかヘン。

◀ボタン連打で、ニワトリを着地点まで飛ばせるのだ。ヘンなゲームだなぁ。

チキンの体力　８７
距離　０７Ｍ
賞金　＄５０

カジノもあるでョ

スロット

◀カジノといえば、ラスベガス。ギャンブルの聖地だ。ロス以降はお金がいくらあっても足りないから、かせぎまくれ!!

ブラックジャック

▶こんなギャンブルゲームがあると、時間を忘れてハマッちゃうんだよね。

ルーレット

◀アダルトなフンイキのギャンブルだね。熱中しすぎると、ドツボにハマる可能性があるから、ホドホドにね。

♡ ナンパ ♡

こりゃもう、絶対ハマリ確実!!　ナンパといっても正確には、女の子のほうから声をかけてくるんだけど、結局くどくのは主人公なのだ。でも最後までいくのはなかなか難しいぞ。くれぐれも「ウンゲロちんマン」なことは言わないように。うまくいけば、アイテムが手に入るぞ。

◀コマンド（セリフ）の総当たりと言えば元も子もないけど、楽しいぞ。

鼻血ブー
（死語）

射撃ゲーム

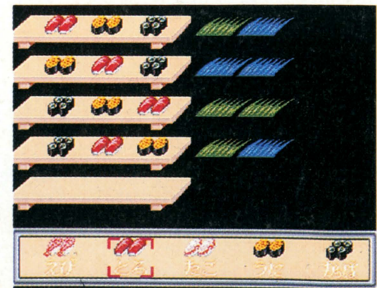
9000点以上とれば、アイテムが手に入るぞ。撃つべし!!

◀女性を撃っちゃうと点が下がるぞ。

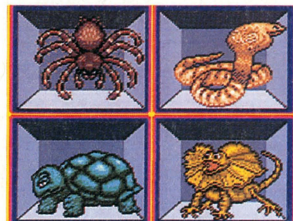
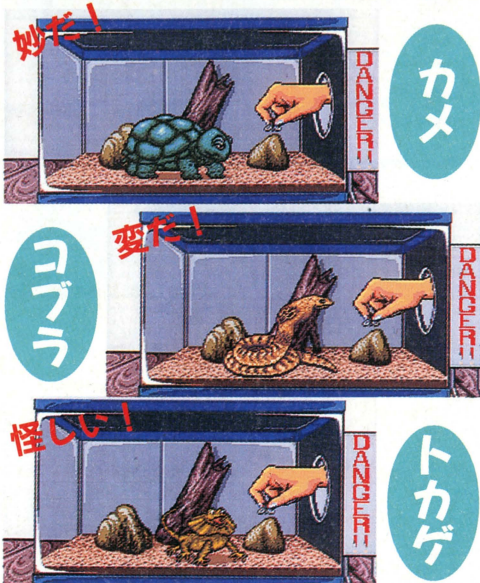
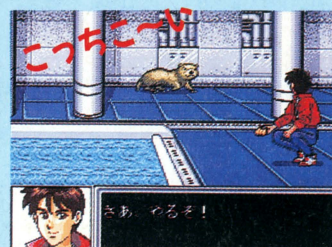
BANG!!

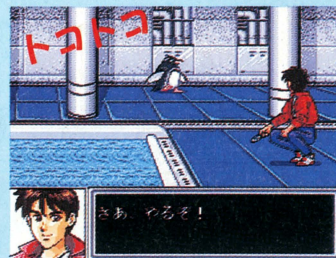
◀このギャングだけをねらうのだ。9000点以上とるのは、難しいぞ。

スシのネタ当て

実はコレ、スシ屋のアルバイトでのミニゲームなのだ。客が食べたネタと順番を当てるんだけど、意外にムズイぞ。数学の順列・組み合わせってやつかな。これやってると、頭がチクチクウニウニになるぞ。

◀パズル的なミニゲーム。頭をひねってシコタマ考えよう。

「エサがほしいか、そらやるぞ」怪しく哀しいアルバイト!!

怪しいっ!! 怪しすぎるっ!! これは、わけのわからん世界にイッてるぞ〜!! コレ、何かってえと、動物にエサをやるバイトなのだ。でも、手を動物にかまれたらオシマイ。水族館でもエサをやるバイトがあるけど、動物のしぐさがカワイイぞ。何か妙なフンイキがイカスゼ!!

▲このバイトでも、選んだ動物によってアルバイト料が違うぞ。

◀ラッコのしぐさがカワイイ。このバイトは、成功しやすいぞ。

▶エサやりに成功すると、動物が芸を見せてくれるぞ。

愛と狂気のイベントは果てなく続く

各都市には思わぬイベントが待ちうけている。ここで紹介したイベントが、どこの都市で起こるかはヒミツだよ。思わずリセットしたくなる悪逆非道なものもあるからね。いつ何が起きてもいいように、常にセーブしておこう。各都市のボスには、一度負けてみると、オモシロイぞ!!

◀このボスに負けると、持ち金をすべてとられてしまうのだ。ウヒ〜。

▲アメリカといえば裸だ。誰が何と言おうと裸だ!!

▲マッチョで裸な男を見ると、アニキと呼びたくなる。

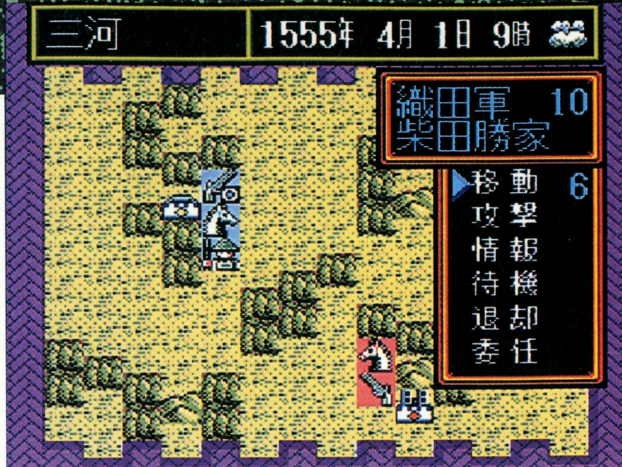
▲どこかのボスに負けると、こ〜んなオゾマシイものを見せられる。見たくなくても、見るハメになるかも。

▲「ヒエ〜、やめてくれ〜」と言ってもアトの祭りなのだ。

完璧でパーペキなリプレイ、ついに登場!!

信長の野望 武将風雲録

攻略ポイント ハデな合戦に目をひかれるけど、じつはこのゲームは内政を重視しないと勝てない！ 富国強兵の道を徹底紹介だ!!

光栄／2月27日発売／¥13,800	SLG	SCD専用／MB／M

アントワネット麗子と ソクラテス隆が教える 実戦コマンド ハウツー講座

アントワネット麗子：SLG超初心者。わがまま、ハデ好き、女王様。**ソクラテス隆**：SLG有段者。単なる麗子のお守りかもしれない。このふたりが、ナイスでグッドな"攻略法"というやつをティーチするぜ！

内政

1・人事 ケチったらあかん!! 忠誠度の低さが身の破滅のもと

まず一番初めに確認しなければならないのが、家臣たちの忠誠度。"ほうび"コマンドを使って各武将の忠誠度をチェックして、あまりにも低いようだったら褒美を渡して忠誠度のアップをはかろう。忠誠度の低い武将は、いきなり兵をつれて他国に逃げたり、戦闘の途中で寝返るので気をつけよう。

2・開発 カスの土地にはカスしか住まぬ！ 豊かな国にしよ〜

おもに使うコマンドは、"かいこん"、"ちすい"、"まちとうし""ぎじゅつ"の4つ。自国を豊かにするために、全力でやりたい。ちなみに治水の上限は100、技術の上限は999、街投資は文化の10倍までが上限となっているが、開墾だけはそれぞれの国の上限がある。

3・取引 茶の湯も知らぬ田舎者には天下統一の資格なし!!

この取引のコマンド4つすべてを堺の豪商、今井宗久（知ってる？）が牛耳っている。米は相場の変動で値段が変わるが、鉄砲と茶器は今井宗久との友好度で値段が決まるのだ。

4・情報 敵を知り、己を知らば百戦危うからず！

やはり世の中、情報も持たずにやみくもに行動したってダメ（たまにするヤツがいるけど……）。とくに"ぶしょう"と"たこく"は頻繁に使って自国、他国ともにしっかりと国力と兵力、武将の能力や忠誠度を把握しよう。

▼武将の能力がわかれば鬼に金棒。

▲城主と友好度、婚姻と同盟がわかる。

戦闘

1・軍事 役立たずの兵はいら〜ん！ 鍛え上げるのだ〜!!

軍事の基本コマンドは兵士を雇う"こよう"。攻撃力をあげる"くんれん"、"ほどこし"の3つ。いくら戦闘力にすぐれた武将でも、訓練せず、忠誠度も低い兵士たちでは能力が発揮されないぞ。しっかりとあげよう。

2・編成 騎馬、騎馬、鉄砲、鉄砲！ 強い武器が欲しい〜!!

戦争に勝つためには編成にも気を配らなければならないぞ。歩兵に制限はないが、機動力にまさる騎馬隊をつくるためには兵力1につき金1が必要になるし、鉄砲隊は所持している鉄砲の数までしか部隊の人数を増やせない。鉄砲は高くて買うのはつらいが、威力も絶大。数多く揃えたい。

 イラスト／中野豪 マップイラスト／立神洋子 このソフトは"セーブくん"とセットで発売され、MB（メモリベース128、セーブくん）と、M（マウス）に対応しています。

至高のリプレイ

猿でもできた天下統一!?

天下統一へのはじめの一歩

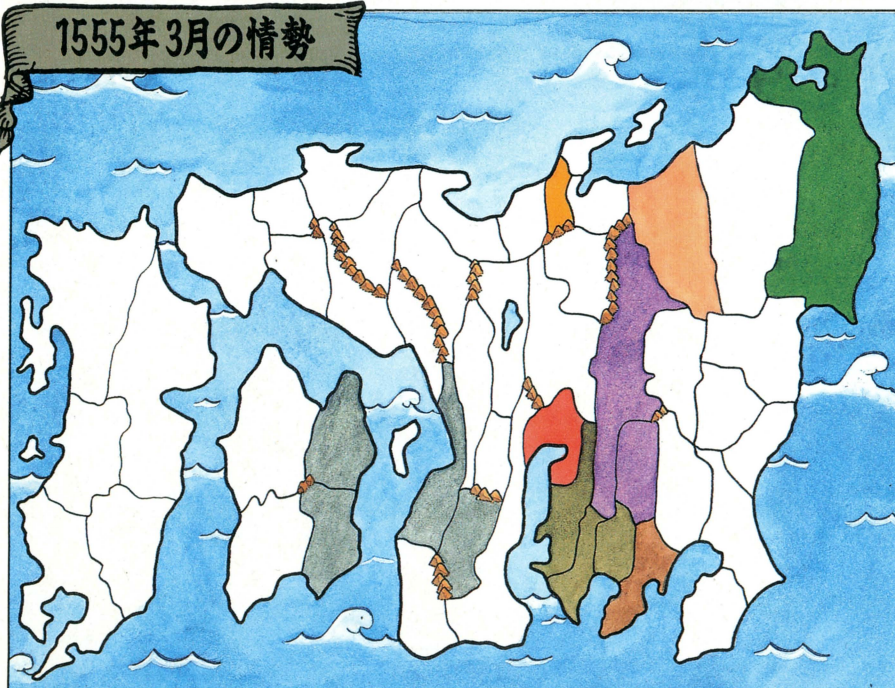
隆：じゃあ始めてみようか。今回はシナリオ1の織田信長ね。
麗：最初はどこから攻めるの?
隆：こらこらいきなり攻めるんじゃない。

1555年は桶狭間(おけはざま)の5年前。まだ信長が"大うつけ"といわれてたころ、当時の織田家は尾張1国も完全に支配しきれていない弱小大名にすぎなかった。開始時点では他国に攻め込む余裕などない。しばらくは内政をしよう。

麗：ねぇねぇ滝川一益って人と羽柴秀吉って人が、部下にしてほしいっていってきたわ。
隆：そういうのは迎え入れていいよ。仕官してきた武将は初めから忠誠度が高いから。
麗：あ、羽柴がしゃべった。
隆：ある程度能力の高い武将は軍師になって

1 軍師は貴重な存在

テク

政治力+戦闘力の値が150以上の武将は軍師として助言する。武将を教育して軍師を育てよう。助言の正確さは政治力%に比例。

助言してくれるんだ。
麗：ふ〜ん、ねぇそろそろ攻めてもいい?
隆：まぁいいけどね。攻めるなら三河ね。

攻める国を決めるポイントは、同盟や婚姻関係がないこと、自分の国になったときに何ヵ国の敵と接しているか、国力と兵力はどうか、いい武将がいるかどうかというあたり。

麗：いい武将がいる方に行くの?
隆：そうだよ。いい武将を捕虜にしていかないと、人材が足りなくなるでしょ。
麗：そっか、じゃあ三河に攻めるね。
隆：楽勝だね。松平元康に石川数正、酒井忠次か、いい武将捕まえたな。よし、このまま勢いに乗り、遠江、駿河まで進撃を続けよう。

1555年3月の情勢

■織田■武田■上杉■北条■本願寺■三好■伊達■今川

麗：勝ったよ! 義元はかってに自害しちゃったけど、捕虜いっぱい捕まえた。全部召しかかえていいの?
隆：能力値見て、ダメなやつは斬っちゃえ。
麗：じゃあ斬っちゃおっと。これも斬っちゃえ、これも斬っちゃえ……。
隆：ねぇ……楽しい?

武田が私にいじわるするの

麗：ねぇねぇ駿河って文化が80もあるよ。
隆：今川義元は京かぶれだからね。
麗：文化値が高いとどうなるの?
隆：文化レベルが高いことで受ける恩恵はいくつかあるけど、まず商業の上限値が上がる、税の収入が増える、堺の商人今井宗久との取引が有利になる、武将の教育がはかどるってところだね。
麗：で、文化値ってどうやったら上がるの?
隆：文化値を上げる方法は3つあって、まずは茶会を開くこと、全国を旅して回ってるさすらいの画家達がいるから彼らに絵を描いてもらうってのと、最後は文化の高い国を攻めて国ごと奪うんだ。領地が何ヵ国もある場合は、徐々に一番高い国のレベルまで引き上げられるからね。
麗：じゃあ駿河が80だから、そのうち全部の国が80になるのね。ラッキー! あ〜ん、信玄が攻めてきたよ〜!!

2 同盟と婚姻

ク

同盟は+10、婚姻は+20の友好度が得られる。しかし、いずれ敵になる宿命。これらの国を攻めた場合部下の忠誠度が下がる。

信濃より遠江へ山県昌景率いる兵130が来襲。迎え撃つ柴田勝家の軍勢36。籠城（ろうじょう）するが敗北。武将は三河に引き上げる。さらに追い撃ちをかけるように甲斐から武田信繁率いる兵88、共同軍として相模から北条氏照軍38が。対する柴田勝家は、消耗しきった軍勢を立て直すひまもなく26日間籠城（ろうじょう）をつづけ敗北。

麗：あ〜、柴田勝家が斬られた！　森可成も斬られた！　ひどい、ずるい！
隆：……（な、何がずるいんだろ？）。

やっぱり行くなら都よね

隆：あれ？　今度は伊勢を攻めるの？
麗：そうよ都にのぼるの。やっぱり私に似合うのは都よ、京の都があたしを呼んでるの！
隆：……（こ、こいつっていったい……）。

こうして上洛を始めた信長率いる織田軍はその数300。しかし伊勢は難なく落としたものの、伊賀の国六角氏の観音寺城に手間取り、兵力を120まで減らし、山城の国を征服したときには46まで兵力が落ちていた。

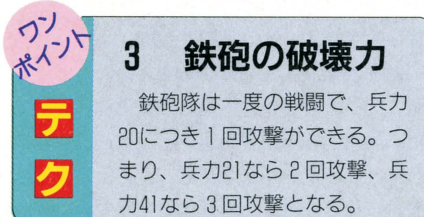
麗：なんで鉄砲ってあんなに強いの！　でもいいわこれで私が将軍!!　将軍様とお呼び!!

北畠氏滅亡！

六角氏も星になる

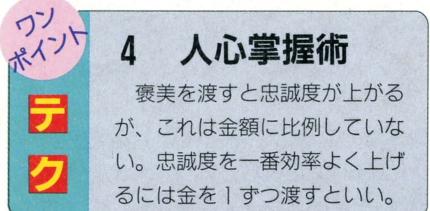
室町幕府ここに滅亡！

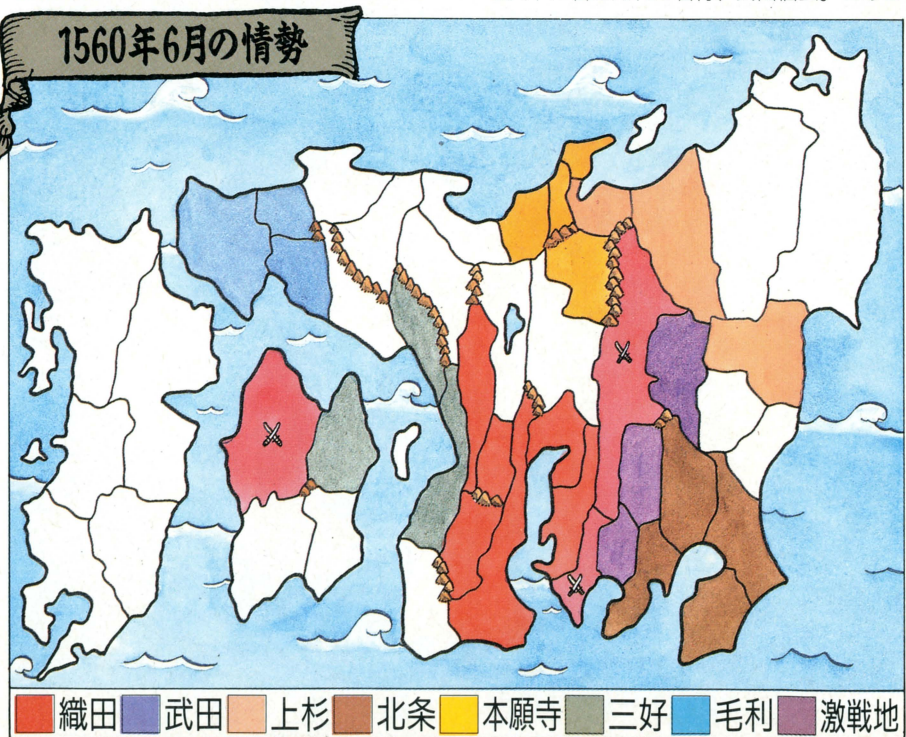
ワンポイントテク　3　鉄砲の破壊力

鉄砲隊は一度の戦闘で、兵力20につき1回攻撃ができる。つまり、兵力21なら2回攻撃、兵力41なら3回攻撃となる。

私を怒らすとコワいんだから

隆：で、将軍様（べつに山城を落としたからといって将軍になれるわけではないです。念のため）次はどこを攻めるので？
麗：きまってるじゃない、武田信玄を攻めるのよ。将軍たる私に逆らった罪は重いわ！
隆：はぁそうですか……。まあ倒しておかなきゃならない相手だからいいんだけどね。でも、その前にやることがたまってるよ〜ん。
麗：え〜また内政？　そういう地味なのはそちに任そう、よきにはからえ。

ワンポイントテク　4　人心掌握術

褒美を渡すと忠誠度が上がるが、これは金額に比例していない。忠誠度を一番効率よく上げるには金を1ずつ渡すといい。

隆：馬鹿者！　このゲームはどちらかというと、戦争より内政のほうが重要なんだよ。内政をちゃんとやっとかないとまた負けるぞ。
麗：あははは、負けるのはイヤ。何するの？

伊勢、伊賀、山城で捕虜にした武将たちの忠誠度を確認し、各領地の内政に力をいれること4年。その間にためた財力を背景に、武田信玄討伐の大軍団が編成された。しかし敵も天下に名の知れた名将、武田信玄。このこ

ろには甲斐、信濃、上野、下野、さらにはライバル上杉謙信を越後から追い出し、信玄は関東から中部日本にかけて南北につらぬく一大勢力となっていた。

隆：相手にとって不足なしってとこだね。
麗：早く攻めちゃいましょうよ。
隆：……（なんで攻めるのが好きなの？）。

4年も待たされた恨みか、津波のごとくおしよせる織田の軍勢。みるみるうちに武田の領地を侵略していく。信濃、甲斐、上野、下野そして気がつくと信玄の領地は越後1国となっていた。意気上がる織田の軍勢は越後に攻め込む。それを川中島で迎え討つ武田信玄。

麗：編成は？
隆：鉄砲隊をあるだけつくって、あとは騎馬隊だね。
麗：こうやって川中島で武田信玄と戦ってるとなんだか上杉謙信みたい。
隆：陣地が逆だけどね。春日山城は攻めづらいから、野戦で戦いたかったんだ。
麗：そんなに攻めづらいの？
隆：通路は狭い、門は多い、鉄砲でねらわれやすいところはあるし、かなりの損害を覚悟しないとね。

ほぼ同数で始まったこの川中島の合戦ではあるが、織田軍のずらりと並べられた鉄砲隊が容赦のない攻撃をくわえる。途中、雨で鉄

砲が使えず、逆に危ない場面もあったが、それでも銃弾の前に、確実に兵力がけずられていく武田騎馬軍団。

隆：川中島っていうよりは、長篠（ながしの）の戦いだね。
麗：それ、知らない
隆：……。

そんな話の最中にも、武田の軍勢は鉄砲の前に倒れていく。こうして武田は滅びた、あとに大量の人材を残して。

隆：やっぱり武田の人材はすごいな。
麗：そうなの？

5 訓練度と兵士忠誠度

ワンポイント テク

部隊の総合攻撃力は、兵力と武将の戦闘力のほかに訓練度と兵士忠誠度も加算される。訓練度と忠誠度はバカにできないぞ。

隆：そうなの！　ゲームスタートのときから武田には軍師が7人もいたんだよ。
麗：ずるい～！
隆：武力の高い武将だって多いしね。人材だ

けでみるのなら、文句なしに全国トップだよ。
麗：へ～すごいんだ。
隆：これだけの武将を捕らえたら、のちのちラクだね。そのためにもちゃんと忠誠度を上げて、用心のために何ヵ国かに分散しよう。
麗：ねえねえ、ほら明智光秀捕まえたよ。
隆：こいつ、こんなところにいたのか。

6 技術と鉄砲と鉄甲船

ワンポイント テク

技術が250以上で鉄砲が、500以上で鉄甲船が開発できるようになる。技術が高ければ高いほど安く手にはいるぞ。

敵は本願寺にあり！

麗：いきなり本願寺が攻めてきた！
隆：あんまり相手にしたくない相手だな。
麗：なんで？
隆：本願寺は鉄砲を大量にそろえてるからね。
麗：やだな、さっきの戦いでうちの鉄砲少なくなってるのに。
隆：来たものはしかたがないんじゃない？
麗：そんな、ひとごとみたいに！

本願寺の鉄砲隊に対して織田は騎馬隊をぶつけた。先ほどの川中島とは逆に、雨が降ると使えないという鉄砲の欠点をフルに利用し、雨のときには突っ込んでいって兵力をけずり、晴れたら逃げるというじつに緻密（姑息）な手段にでた。撃退できたものの被害も甚大。

麗：やっぱり鉄砲は強いわね。
隆：強いうえに、遠距離攻撃、連続攻撃、一斉攻撃と芸も多彩だからねぇ。
麗：やっぱり鉄砲には鉄砲ね！
隆：その考え方は間違いじゃないね。

麗：じゃあ、もっと鉄砲買って。
隆：そんな金はない！

とりあえず、本願寺は後回しにして、越後に兵力200で壁とした。その間に関東から東北にかけての平定にとりかかった。

ザコにかまっていられない

隆：相模を攻める場合、小田原城は難攻不落だから野戦にしようね。

関東から東北にかけて織田軍の快進撃が始まる。織田軍が通った後には、兵士１人たりとも残らない。

隆：自国としか接してない国はすべての兵力を前線に投入しちゃっていいからね。
麗：お金と兵糧は？
隆：まぁ多少は残しておいてあげてね。
麗：あ！　雪女がでたよ。
隆：ありゃ、大雪だ。鉄砲も騎馬も役に立たないぞ。東北制圧は春までお休みだね。

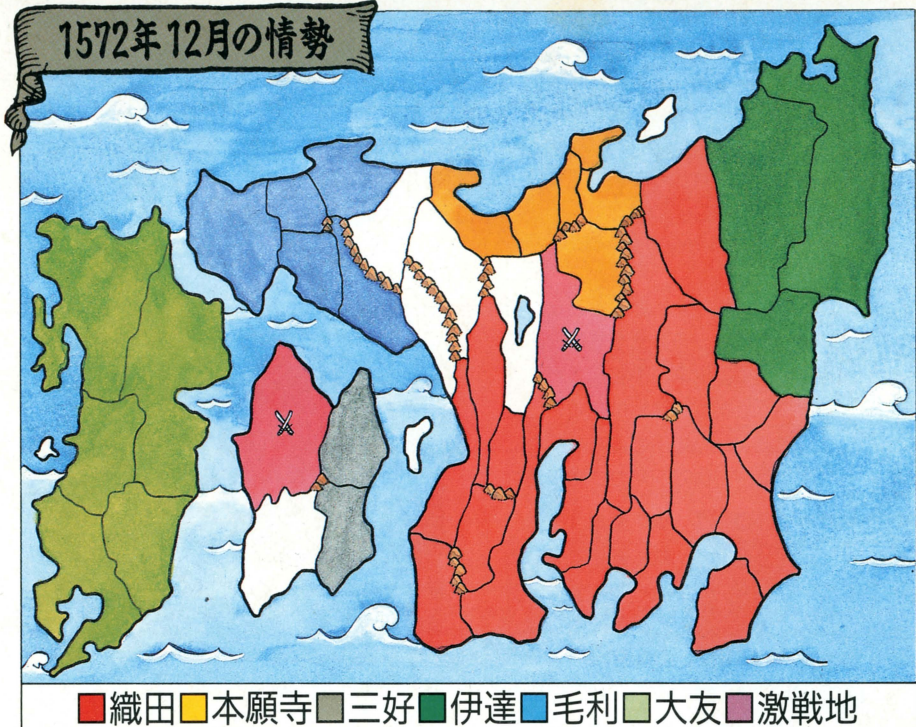
麗：だめなの？
隆：東北の大名は鉄砲が手に入りにくいからね。ラクに勝てるところを歩兵同士で戦争しかけて、無理に戦力けずることはないよ。

テク

7　戦力と戦場の関係

敵国を攻めたとき、だいたい1.5倍以上の兵力で攻めると籠城されてる。同数程度で鉄砲を多く用意するのが得策。

麗：大雪って、雪国だけでしょ？　不利ね。
隆：南国は台風が来やすいし、関東あたりは地震がおきるし、条件は同じじゃない？

雪に閉ざされている間も戦力の増強をおこたらない織田軍。そして、春のおとずれとともに襲いかかる。哀れ、残雪のように消えていく東北の諸大名たち。合掌。

歴史は繰り返される？

関東から東北にかけて大遠征を終え、東日本を制圧した織田軍は、進路を変更し、本願寺へと襲いかかった…のだが……。

麗：明智光秀が裏切った!!　負けちゃったよ。信長どうなるの？
隆：自害するだろうね……。だから忠誠度には気をつけろって、あれほどいったのに。
麗：え～！　終わり？
隆：いや後継者を選んで続けられるよ。
麗：明智！　おまえは!!
隆：こらこらテレビにやつあたりするんじゃない。
麗：ねぇ明智光秀って、絶対に裏切るようになってるのかな？
隆：そんなことないでしょ、忠誠度が低かったからだよ。それで後継者は誰にする？
麗：やっぱり秀吉かな？
隆：松平を大名にして秀吉が軍師でもいいけどね。
麗：秀吉にする！　信長のかたきを討ってやるんだから!!

こうして、志なかばに散った織田信長のその遺志は、羽柴秀吉が継ぐこととなった。天下統一の日は近い……かな？

今月の教訓

今回のプレイの結論は、〝武将の忠誠度がすべて〞ということ！　これなくしては勝利なし!!　なにはともあれ忠誠度!!　褒美をわすれずに!!

郵便はがき

おそれいりますが
41円切手を
はってください

東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル
メディアワークス

編集部
「魔獣戦線ヴァルツァーの紋章」
Vol.1係行

住所	〒		
氏名			
ペンネーム			
性別	男・女	電話	☎
年齢		学年または職業	

〈キリトリ線〉

ハイパービーストストーリー&読者参加MAILRPG
魔獣戦線
ヴァルツァーの紋章
戦慄の暗黒伝説
発進!!
Vol.1
STAFF
■オリジナル　ストーリー／安藤　真　■ノベル／新木　伸　■イラスト／小林瑞代
■ゲームストーリー／中村泰宏　■システムプログラム／REAL　■レイアウト／風間芳子

★時は未来。世界は平和と訣別し、大災厄の時代へとむかう。壮大なる魔獣戦記、いよいよスタート!!

I

　強烈な日差しの中、少年は船を押していた。
　褐色に焼けた肌の下で筋肉がうねるたび、１人乗りのカヌーは砂の上を少しずつ動いてゆく。普通なら３人で行うはずの作業を、少年はひとりでこなしていた。
　少年の名は、ラグという。
　大きな実をつけた椰子の木立があるところまで船を押しあげ、葉の作る陰の中にすっかり収めおえてから、ラグはようやく他人の気配に気がついた。
「きょうは遅かったのね」
　椰子の木の後ろで、娘が微笑んでいた。
　胸を覆う５色の布が目に鮮やかだ。わざわざ泉から取ってきたものか、ピンクの花を髪に挿している。
「おう」
　ラグはぶっきらぼうに返事をし、魚の入った篭と愛用の銛をカヌーから取りだした。祭でもないのにエルゥが着飾っている理由を考えてみたが、すぐにやめてしまう。
　それよりも気がかりなことがあったからだ。
「きょう遠出したんだけどよ――」
「夜、うちに来ない？　父さんが――」
　同時に話しだしてしまい、ふたりは顔を見合わせて笑いあった。エルゥの「いいわよ」という顔に、ラグは先を続ける。
「“霧”が変なんだぜ。朝見たときに妙な具合だったんで、近くまで行ってきたんだけどよ。ときどき薄くなったりしてんだよな……」
「ラグ、やめて」
　エルゥのあどけない顔に、とまどいと怯えが浮かんでいた。
　――またやっちまった。
　ラグは後悔した。
　“霧”の話をすることは、島では暗黙のタブーとなっている。わかってはいても、相手がエルゥだとつい気をゆるめてしまう。
　“霧”は島を囲むようにして存在していた。どの方向に船を向けても３時間ほどで“霧”にぶつかり、それより先には進めない。
　そこが世界の果てなのだ。
　その外には魔物の住む世界があると言われているが、誰も見た者はいない。
「じゃあな」
「ラグ！」
「オレみたいな変わり者にかまってると、おまえまで仲間はずれに――」
　エルゥに背を向けて歩きだした足を止める。

　髪の長い少女がそこに倒れていた。引きよせられるように、ゆっくりと近づく。
　見覚えのない顔だった。
　数百人ほどしかいない島だ。村の連中の顔はあらかた覚えてしまっているが、その中にはこんな白い肌をした娘はいない。まるで生まれてこのかた一度も陽にあたったことがないような感じだった。
　島の者でないとすると、いったいどこから来たというのか……。

「あ、あたし誰か呼んでくるね……」
　駆けだしたエルゥを見ようともせず、ラグはゆっくりと少女に近づいていった。銛と篭を放りだし、少女の上にかがみこむ。
　少女はおかしな服を身につけていた。エルゥたち島の娘が着ているような胸と腰だけをおおうものではなく、全身をすっぽりとつつみこむような服だ。金具や動物の皮で補強されていて、ずいぶん丈夫そうな感じがする。
　両の手首に、細かな模様の彫られた金属の

Staff's Message
新木　伸
肉と鋼と力が支配する魔獣の世界にようこそ。これからふたりは魔獣の支配する“外”の世界に出てゆくことになります。奇想天外のストーリーを創るべく頑張ります（ああ、あと１ページ増えてくれれば……）。

腕輪がつけられていた。
　ラグはその手をそっと握った。
　ひんやりとした冷たさが、少女がすでにこと切れていることを伝えてくる。
　波打ち際からここまで這いあがって、そして力つきたのだろう。体を引きずったような跡が砂の上に残されている。
　ラグは少女の体に近づき、顔や服についた砂をはらってやった。
　少女は安らかな死に顔をしていた。
　形のいいあごから、すっと流れるような曲線がか細い首筋に続き、服の袖からほっそりとした腕がのぞいている。ラグの手の中にある指は、白くしなやかだった。
　それが、ぴくりと動いた。
「なっ……!?」
　ラグは思わず手をはなし、後ずさった。
　少女の手が、ぱたりと砂の上に落ちる。
　ラグはおそるおそる手を伸ばし、少女の手首にふれた。さっきまであったはずの腕輪が、どこかに消えてしまっている。
　ふと思いたち、手首をしっかりと持ちなおす。軽くそえた指先から、規則正しいリズムが伝わってくる。
　こほっ、という小さな咳とともに呼吸が始まった。湿った布地の下で、胸がゆっくりと上下する。
　少女の肌に血の気があらわれ、冷たかった体もしだいに暖かみを取りもどし始めていた。
　少女が何度目かの咳をした時、海のほうから何か重たい音が聞こえた。
　手で水を叩くような、そんな音だ。
　しかし目を離すと少女が死体に戻ってしまうような気がして、ラグは動けなかった。
　再び水音がした。
　さっきよりはっきりと——近づいている。
　ラグは音のするほうを向いた。
　目に映ったものは、打ちよせられた丸太のように思えた。黒く腐ったような丸太の上半分が海面からのぞき、その後ろにひと抱えほどもある赤黒い塊がつながっている。
　ぐっと丸太が持ちあがった。
　先端には枝のようなものが５本ほどついていた。１本１本が子供の腕ほどもある。
　指だ。
　それは水面を叩くようにして、再び水中に没した。入れかわるように、今度は肘にあたる部分が現れる。
　ズズッと、腕の後ろにある赤黒い肉塊のようなものが、引きよせられるようにして１メートルほど動いた。
　ラグは茫然と見つめていた。
　腕の生えた肉塊——こんなでたらめな生き物がいるわけがない。
　肉塊の横のほうから、水を跳ねあげて頭が持ちあがった。毛の一本もないべろんとした顔を水が流れおち、目蓋のない目の中で黄色く濁ったような眼球がぎろりと動いた。
「せぁっ！」
　恐怖を感じるよりも早く、体が動いていた。
　ラグの放った銛は怪物の首筋に深々と突きささった。びぃんという震えが、しっかりとした手応えを伝えてくる。
　しかし怪物は微動だにしない。
　首から銛を生やしたまま、じっと少女を見つめている。怪物が動きはじめた。
　１メートルずつ、だが確実に。
　波が引いて色の変わった砂に、水搔きのある手が打ちつけられ、びしゃっと濡れた布を叩いたような音がした。
「わぁぁ！」

登場人物

ラグ

17歳。大柄で腕っぷしに自身をもち、なにごとも深く悩まない性格。島の外の世界にあこがれている。

Staff's Message
小林瑞代
えーと、生まれて初めてモンスターなんぞを描くことになってしまい、とまどいながらやっている小林です。今回のイラストは気に入ってもらえたでしょうか？　これからも、全力で描いていきますので応援してください。

登場人物

???

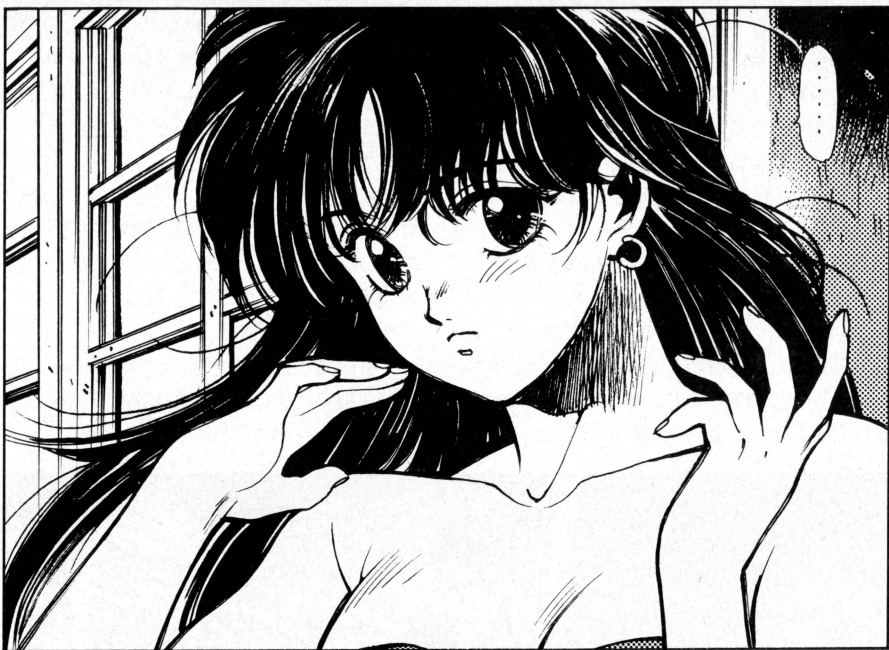
島に流れついた少女。年齢は18歳くらい？　死の淵から蘇ったショックで記憶を失っているため、彼女自身の詳しいことは分かっていない。

ラグは怪物に向かって駆けだしていた。
勢いに乗せて怪物の頭を蹴りつける。
同時に体をひねり、首に突きささっている銛を抜こうと手を伸ばした。
怪物の太い腕が、ラグの足を摑んだ。
ぶんと風がうなり、ラグの体は数メートルも飛ばされた。砂に頭から突っこみ、１回転してようやく停止する。
砂混じりの唾を吐いて起きあがったラグは、少女に腕を打ちおろそうとしている怪物を見て突進した。
振りおろされた腕を肩で受けとめ、そのまま怪物にタックルする。怪物ともつれあいながら、再び銛に手を伸ばした。
怪物から離れた時、銛はラグの手の中にあった。
「この化け物が！」
ラグは宙に跳んだ。
全体重を銛にかけ、怪物の真上から落下する。銛は怪物を貫き、砂中深く突きささった。
ラグは怪物から離れ、充分な距離を取って身構えた。怪物は腕を振り回してもがいているが、銛を抜くことはできないようだ。
砂にあがった怪物の姿を見て、ラグはその正体を知った。こいつはもっと大きな、巨人のような生物の体の一部なのだ。肩口で斜めに断ちきられた胴体に、頭と腕がかろうじてくっついている。
体に鳥肌が立った。
こんな状態になっても生きている怪物の生命力に、ぞくっとした寒気を感じる。
ラグは怪物から目を離さないようにして、じりじりと少女のそばに回りこんでいった。少女の体を抱きあげた時、こちらに駆けてくる男たちが見えた。
「ラグ！」
「おい！　どうした！　……なんだこれは⁉」
怪物を見て茫然と立ちすくむ男たちに、ラグは叫んだ。
「火と油を持ってこい！　いますぐにだ‼」

II

ラグは村の中を歩いていた。
島の中央にある村には、いつもの活気は見られなかった。はっきりした形を持たない怯えのようなものが、空気を重たくよどませている。
いつもはやかましく叫びあっている市場の連中も、ひそひそと声をひそめるようにして話しこみ、ラグが果物をくすねたことに気づきもしない。
話の内容は流れついてきた少女のことだった。口さがない連中は、少女は魔物の化身だなどと言っている。
村長の家の前には、若い男たちの人垣ができていた。年のいった者たちと違い、こちらは少女が目当てのようだ。白い肌の少女には、どこかしらエキゾチックな魅力がある。
「どけよ」
ラグは腕力に物をいわせ、男たちを押しの

Staff's Message
中村泰宏
ゲームステージ担当の中村です。毎回いろんなしかけを用意していきますのだ楽しみにしていてくださいね！　あと、ゲームへの参加はもちろんのこと、読者コーナー「魔獣酒場」への投稿もよろしくね‼

けて進んだ。うらやましそうな視線を背中に感じながら家の中に入る。
　ラグが部屋に入っていった時、少女はベッドに起きあがり、エルゥに髪をとかされているところだった。背筋をすっと伸ばし、窓から吹きこむ風に身をさらしている。
　昨日きた時には、まだ起きあがれるような状態ではなかった。流れついたのは、その前日だ。驚くほど回復が早い。
　少女はあの妙な服ではなく、ごく普通の格好をしていた。たぶんエルゥのものだろう。
「なにぼーっと立っているの。……座れば？」
　エルゥに言われ、ラグは椅子を引きよせた。
「この人がラグ、あたしといっしょにあなたを見つけたのよ」
　エルゥよりもいくらか年上に見える少女が、ラグを見て小さくうなずく。
「名前、覚えてないってほんとか？」
　エルゥに向けた問いに、少女が答えた。
「ごめんなさい。私……何も思いだせなくて」
「あたし、お昼のしたくしなくちゃ。早くしないと父さんにしかられちゃう」
　エルゥが立ちあがった。
　そそくさと部屋を出てゆくエルゥを見て小首を傾ける少女に、ラグは肩をすくめてみせた。
「おまえさ、ほんとうに外からきたのかよ？」
　聞きたいことは山ほどあった。この2日ほど、じりじりしていたのだ。
「エルゥのお父さん──村長さんにも聞かれました。“霧”の外には恐ろしい魔物がいるんですってね？　でも私、何も……。名前も覚えてなくって」
「そっか……」
　少女に覆いかぶさるように身を乗りだしていたラグは、どさっと椅子に体を戻した。
「……貴方は外の世界が怖くないんですか？」
　不思議そうな顔で、少女が尋ねてくる。
「オレ、外に行ってみたいと思ってんだ」
　少女は驚いているようだった。
　ラグもまた、軽い驚きを感じていた。
　誰にも、エルゥにも言えずに黙っていたことを、会ったばかりの少女に話す気になったのが不思議だった。
　外から来た少女なら、ラグの気持ちをわかってくれるかもしれない。
　だがそれは記憶が戻ってからのことだ。いまあせっても仕方がなかった。
「じゃましたな」
「ラグ……」
　立ちあがったラグを、少女が呼びとめる。
「みんなが怖がっているのは外の世界でしょうか？　それとも私ですか？」
　少女がラグに向けた表情は、自分が誰かもわからず、見知らぬ島に流れついた娘のものだった。少女がどんな気持ちでいるのかということを、ラグはようやく考えはじめていた。

III

「まるで生けにえじゃないか、ふざけるな!!」
　これ以上は出ないという大声で、ラグは叫んだ。とてつもない声量に、椅子やテーブルがびりびりと震える。
　部屋中の男たちが身をすくませたが、ただひとり村長だけは例外だった。
　少女が流れついてからすでに10日が経過しているが、心ない噂をする者は後を断たない。
　そして今日。
　昼間から姿を消していた村長は、数名の男たちを率いて夕食の席に現れ、少女をひと晩砂浜につないでおくと言いだしたのだ。
「理由を聞かせてください」
　ラグの後ろから少女がたずねた。
　男たちを前にしてひるみもしない少女に、ラグは内心で感心していた。
「最近、“霧”がしばらくのあいだ消えてしまうという異変が起きている。それにここ1週間ばかりの間で、行方不明者が7人も出た。すべて君がこの島にやってきてからのことだ」
「そんなことって……」
　エルゥが信じられないという顔をした。
「さらに今日、怪物を見たという者が現れた」

***Staff's Message* 安藤　真**　今回の企画は非常に辛かった!!　アイデアもイラストも小説もなかなか決まらねーんだもの。しかし、とりあえず形にはなった。次回はもっと練ってハデにしようと。追伸、サブタイについては御意見無用です。

これにはラグも驚いた。
あの怪物は骨になるまで燃やした。いくらなんでも蘇ることはないだろう。とすると、別のやつが入りこんできたということになる。
「生けにえに差しだせば村は救われると思っているんですね？　魔獣の目当ては私だから」
「魔獣？」
ラグの言葉を無視して、村長は話を続ける。
「ひと晩たって無事でいたなら考えなおそう」
ラグは村長の顔をまじまじと見つめた。
冗談ではない。襲われずにすむわけがなかった。ひとりの男として信頼していた村長が、こんな馬鹿げたことを言いだしたことが、↗ラグには信じられなかった。
「私に選択の自由はありますか？」
「このまま自分の足で浜に向かうか、縛られて無理やり連れていかれるか、好きなほうを選びなさい」
村長はあごをしゃくり、後ろにならぶ屈強な男たちをしめして見せた。男たちはばつの悪そうな顔をしているものの、いざ命じられれば確実に役目をこなすだろう。
ラグは無言で腰を落とした。
それを見て男たちがざっと身構える。この人数を相手にしても、少女を連れて逃げるだけならなんとかなるだろう。↗「わかりました。行きます」
少女がラグの前に歩みでた。
「お、おい!?」
少女は部屋の出口に歩いていった。気圧されたように、男たちが道をあける。
「すまない」
部屋を出ようとする少女に、村長が声をかけた。それを聞いて、少女はきっと振り返る。
「謝罪するくらいなら、はじめからしなければいいでしょうに……。そうでないなら何も言わないことです。かえって残酷ですよ」
何も言えずうつむいてしまった村長を残し、少女は部屋から出ていった。

泣きだしてしまったエルゥと、歩き去る少女の後ろ姿を見くらべ、ラグはどうすることもできずに立ちつくしていた。

IV

「私……行かなければならないところがあるような気がするんです」
月明かりの下、耳にかかる髪をかきあげながら、少女が言った。
こんな時におかしなことをいう女だと、ラグは思った。砂浜に打たれた杭につながれ、怪物への生けにえにされているというのに。
ラグは少女のとなりに腰をおろしてはいたが、銛を片手に持って、絶えず周囲に注意を向けていた。緊張のあまり、手のひらがじっとり湿って気持ち悪い。
少女は怖くはないのだろうか？
波の音に耳を傾ける少女を見ているかぎりでは、理不尽な仕打ちに対する不満も、いずれやってくる魔物への恐怖も、何も読みとれない。すっかりくつろいでいるように思える。
視線に気づき、少女はくすりと笑った。
「ラグ。前に外の世界に行きたいって話してくれましたよね。いまでもそう思っています？この島にいて……窮屈ではないですか？」
ラグは少女の顔をじっと見た。
あれから長老たちとひと騒ぎおこしてきたのだが、結局なにも変わらなかった。しかし少女の護衛につくことだけは認めさせ、ラグはいまこの場にいる。
ラグは砂浜の外れに止めてある自分の船のことを考えていた。食料は途中で調達できる。水もなんとかなるだろう。その気になれば、少女の足をつないでいる鎖を断ちきって、外の世界に行くこともできるはずだ。
“霧”も、いまなら薄くなっている。
その気になりさえすれば……。
ラグの脳裏に、エルゥの顔が浮かぶ。
「ラグ、もう戻っておあげなさい」
すべてを知っているかのように、少女は目を細めてやさしそうな笑みを浮かべた。
「……喰われちまうぞ、おまえ」
「私なら大丈夫。……そんな気がするんです」
ラグは少女から目を離し、水平線を見つめた。昇りかけた月の光を受けて、“霧”がぼんやりと輝いている。ゆるやかに形を変えてゆくそれには、ところどころかじったように薄い部分ができていた。
あの向こうに、外の世界があるのだ。
波が打ちよせ、返ってゆくだけの時間が過ぎ、ラグは腰をあげた。

手頃な大きさの石をふたつばかり、近くからひろってくる。
「何をする気です？」
「帰りたいんだろ？　連れていってやるよ」
ラグは鎖に向かって石を振りおろした。
キィンという甲高い音が夜の浜辺に広がり、少女をつないでいた鎖が断ちきられる。
驚きから微笑みへと表情をかえる少女に、ラグはぎこちなく笑いかけた。
風が吹いた。
すっと、周りが一瞬だけ暗くなる。

ラグは視線をあげた。
月を背にして歩く、巨大な影があった。
それがなんだかわかるまでに、数秒の時間が必要だった。
怪物だ。
少女が息をのむ気配が隣から伝わってくる。
風と思ったのは、怪物の全身から吹きつける圧倒的な“力”を感じさせる気配だった。身長は４メートルほどもあるだろう。
シルエットだけではよくわからないが、腕だけを見れば前に見たやつとよく似ている。だが威圧感は比べようもない。死にかけていたやつとは大違いだった。五体満足な怪物がどれほどの力を持っているのか、ラグは初めて知った。
少女が口にした、“魔獣”という言葉がラグの頭に浮かぶ。目の前の怪物は、そう呼ぶにふさわしい存在だった。
銛に手を伸ばした手を、少女が押さえた。
首をゆっくりと横に振る。
無限とも思える数秒間が過ぎた。
魔獣はラグたちの前をゆっくりと通り過ぎ、林の中へ歩き去っていった。
気配が完全に消え、さらに数分が経過してから、ラグはやっと口を開いた。
「あれが……魔獣か？」
少女はわからない、というように首を横に振った。さすがに返事をするだけの気力は残っていないようだ。
「けど、なぜ……」
魔獣が少女を襲わなかった理由はわからない。しかしただひとつはっきりした事がある。
村の連中は間違っていた。少女を生けにえにしても、何も解決などしなかったのだ。

風もないのに、林がざわめいた。林を通して、魔獣の気配が感じられる。
しばらく遅れて、咆哮と悲鳴が届いた。
「あの魔獣、村に行ったんだわ……」
ラグは立ちあがった。
「待って！　貴方が行っても無駄です。何ができるっていうんですか？」
違うのだ。
助けに行こうと思って立ちあがったわけではない。さっき魔獣の気配を身近に感じてから、どうも気分が変だった。体が熱い。
「……砂浜の端にオレの船が置いてある。オレが戻ってこなかったら、その船で逃げろ」
なんとかそれだけを言って、ラグは歩き始めた。

V

ラグは下生えをかき分け、林の中を進んでいた。生い茂る草木がラグの邪魔をする。
草の葉に切り裂かれ、両腕に血がにじんでいた。それでも痛みは感じなかった。
自分はどうしてしまったのだろう。
ラグは何度めかの問いを心に浮かべたが、それは今までと同じようにすぐ消えていった。
魔獣がラグを呼んでいる。
行かなくてはならない。
気配はいちだんと強くなっていた。体の前面の皮膚が引きつれるような感じがする。
右手に持っていたはずの銛がなくなっていた。どこで落としてしまったのだろうか。
だがそのこともすぐに頭から消え去った。
自分がどこに向かっているのか、ラグは思いだそうとした。
村だ。
エルゥも、村長もいる。
それに魔獣だ。
魔獣と戦う時のことを考え、ラグはぶるっと身を震わせた。
肩に木の幹がぶつかる。ラグは怒りをこめて腕を振るった。後ろで何かが倒れる音がしたが、かまわずに歩きつづける。
下生えを払いながら歩いているのがもどかしくなり、ラグは走りだした。

★突如、村を破壊した魔獣によって、猛々しき血に目覚めたラグ。はたして、彼を待つ未来とは⁉ 次回に期待せよ‼

枝が顔を引っかき、何かのトゲがあちこちに突きささるが、気にもならない。
戦いへの期待に胸を熱くさせるラグの心に、白い顔の少女が浮かんだ。
誰だかよくわからなかった。
それもすぐに消え失せ、ラグは何にも惑わされることなく林の中を駆けていった。
もっと早く走れないものかと思った時——
急に脚が熱くなった。
筋肉が爆発する。
走る速度が倍になった。
腕に、胸に、体中に、熱い魂のようなエネルギーが流れた。体のあちこちで小さな爆発が続けざまに起きる。
そのすべてが収まった時、ラグの全身は力に満ちあふれていた。
ラグを止めるものは、もう何もない。
1歩足を踏みこむだけで、周りの景色が凄い速さで後ろに流れてゆく。体に触れた木はへし折れ、ラグを妨げることはなかった。
ラグは足を止め、燃えさかる炎を見つめていた。いくつかの家が炎を吹きあげ、空を焦がすような勢いで燃えている。
まともな形を残している家などひとつもなく、地面には肉魂となった村人たちが折り重なるように倒れている。
ラグはその中を、ゆっくりと歩きだした。
どこに行けばいいのかはわかっていた。
魔獣たちの気配が導いてくれる。
そう、“魔獣たち”だ。
ラグを待っている魔獣は1体ではない。
いくつかの、それぞれに強さの違う気配が感じられる。
先程まであれほど騒いでいた心は、不思議と静かだった。体だけでなく、精神にも力がみなぎり、魔獣たちの存在を肌で感じても気がはやることはなかった。
魔獣たちがいたのは、炎がいちばん激しく燃えているあたりだった。
いちばん体の大きな1体は、立ったまま両腕をだらりと下げ、赤く輝く目をラグに向けていた。
別の1体は腰を低く構え、両肘を地面に落としている。ラグと目が合うと、そいつは背中にあるヒレのようなものを激しく動かし、びちびちと騒がしい音をたてた。
赤くゆらめく光に照らされながら、魔獣たちはラグをじっと見つめていた。
その視線を真正面から受けとめ、ラグは魔獣たちの前に立った。
視界のすみで、炎に巻かれていた家が崩れ落ちた。炎と熱風が押しよせ、ラグと魔獣たちを包みこむ。
足元の草が燃えあがった。
炎が体を焦がしはじめても、ラグは目の前の敵だけを見すえていた。
強敵に出会えた喜びがラグの体を震わせる。
体の底から湧きあがる歓喜をこめて、ラグは咆哮した。
月が、雲に隠れた。

〈以下、次回（5月号）に続く‼〉

ヴァルツァーの紋章・ゲームステージ

すべての始まりは2つのアクシデントからだった!!

~ヴァルツァーの紋章、プレストーリー~

かつての魔界、地上界、天界の3界を巻き込んだ大神魔戦争が終結してより千年。その間、平穏を保っていた世界に、突如異変は起こり始めた。

地上界においては死火山の富士山が大爆発。魔界では第3層にある大きな湖の水が何の前触れもなく沸騰し、完全に蒸発した。まるで大きな災厄の序曲を奏でるかのように。

そして、魔界の湖底に暗き穴が出現する。その穴は、次元の異なる別の場所……すなわち地上界の富士山へと通じていた。そう、千年の時をへて、魔界と地上界は再びつながることとなった。

それは、世界全体が激動の時代に突入していくことを意味する。なぜなら、戦いのみを本能とする種族が、また暗き闇の底より現れるのだから…。

魔界の偵察隊が地上界に向かった。彼らは地上界の様子を見ると同時に、大神魔戦争の決着を示す手がかりをも探す。やがて彼らの目は、魔界の造形物に似たフォルムを持つ、太古の建造物を発見した。内部に侵入した彼らは、後に魔族の至宝とまでいわれる魔水晶(ランザー)と遭遇する。また、別の偵察隊は未知なる生命体を地上に見る。千年前地上に行き、帰り道を失い、退化した魔獣たちを…。

栄光の魔獣たちよ今こそ起て！

魔水晶（ランザー）の力により、失われし古代の秘術が復活！

魔界――それは非常に優れた力を持った指導者が統治していた世界の名である。だがその指導者も今はなく、補佐を務めた偉大なる長老の姿もない。かつての大神魔戦争時に、彼らは地上に行き、いまだ帰還していない。そして、千年の時が過ぎていった。魔界は変わった。天界への道はもちろん、地上界への道も閉ざされ、暗黒魂（ダークソウル）を肉体に降臨させる術も失われた。現在魔界にいるのは寄りどころを失い漂う無数の暗黒魂（ダークソウル）と数百の魔獣、それに超魔神となった指導者が、この地に避難させた人間たちの末裔のみ。だが、魔獣たちは今もなお、正当なる魔族としての誇りは失っていない。再び力を取り戻し、歯向かうものすべてを喰らい、何もかもをひざまずかせることを欲しているのだ！　現在、魔界を支配しているのは六邪星と呼ばれる者たちである。彼らはかつての長老には及ばぬまでも、かなり強力な魔霊力を持つ。地上への道が開けたとき六邪星は魔霊視（エビルアイ）を用いて地上界を探った。そして地上に魔獣たちのエサとなる生命体が存在することを知ったのだ。「千年の長きにわたって復活の時を夢見、戦いを望んでいた魔獣どもよ。時は来た。今こそ目覚めるのだ！地上界へ再びおもむき、思う存分戦うがよい!!」彼は続けてひとつの指令を出す。「地上に存在する遺跡を探せ！　偉大なる長老がその中に残してくれた秘宝を手に入れるのだ！」千年もの沈黙を強いられていた魔獣たちは、猛々しく、かつ精力的に活動を開始する。そして第一の発見がもたらされた。長老が残したと思われる秘宝＝魔水晶（ランザー）が発見されたのだ！六邪星は喜びを隠さずに告げた。「魔水晶（ランザー）には暗黒魂（ダークソウル）を肉体に降臨させる秘術が記されている！　ついに我らは魔族の栄光を取り戻せるのだ!!」と。

地上は妖獣が我がもの顔でのし歩いている世界だった！

失われし長老の秘術が復活したことで、魔界は一気に活気づいた。肉体を得た暗黒魂たちは、そこかしこで歓喜の雄叫びをあげている。中には、これが幻でないことを確かめるように、身近にいる魔獣と体をぶつけ合うものまでいた。千年の時を経て、偉大な、そして強大な力を持ったエリート集団である魔獣軍団が復活したのだった。魔水晶を発見した偵察隊の帰還後、再び偵察隊が送り出された。さらなる発見や情報の収集が行われてゆく。魔族は魔獣の肉体に降臨できたこと喜ぶやいなや、その目を地上界に向けたのだ。戦いの可能性がある地上界、その状況を知ることは魔族にとって最も重要なことなのである。地上偵察隊の目的は、文字どおり地上の様子を探ることにあった。とりわけ、地上にいる戦闘力を持った生命体の情報は的確につかまねばならない（偵察隊帰還後、六邪星は地上にいた生命体を“妖獣”と名付けた）。いくつかの偵察隊は、地上をのし歩いている妖獣と遭遇し、戦闘に突入した。雄叫びとともに襲いかかる魔獣たち。彼らの戦いぶりは、今までの戦闘欲をいっきに満たすかのようにすさまじかったようである。そして、これらの戦闘によって妖獣に関する、いくつかのことが判明した。まず、妖獣どもは外見によって種類を分けることができる。確認できたものだけでも３種類以上。それらは、全身に火をまとっている怪鳥、三つ首の爬虫類、蛇の下半身を持つ鬼女などだった。そして、妖獣は確かに魔界の正当なる魔獣に似た性質や特徴を持っていることも分かった。大神魔戦争時の地上界に出た魔獣たちのなれの果て、これが妖獣どもの正体なのだろう。また、別の報告によると妖獣は集団で行動することが多いようだ。しかし、それは習性ではなく、戦いのためであるらしい。妖獣どうしが争っている場面を見た魔獣は「軍隊同士デ戦ッテイタ」と報告している。どうやら地上界にはいくつかの勢力が存在し、群雄割拠の戦国時代となっているようだ。おもしろい！　それこそ、我ら魔界の魔獣たちがもっともパワーを発揮することができ、戦いに明け暮れることのできるステージではないか!!　永遠に続く戦闘を楽しみ、思う様血肉に喰らいつけるのも、もうすぐといえよう。

地上偵察隊より

出口の南東には海が、北西には陸地が存在している。海はかなりの広さを持っているようで、今のところまだ陸地は見つかっていない。大陸内部へ偵察に行った隊が捕らえた捕虜からの話によれば、地上界では妖獣どうしの勢力争いが休みなく続けられているとのことだ。どうもこの大陸には、国のようなものが百近くも存在しているらしい。残念だが、新たな魔水晶はまだ発見できていない。

暗黒魂たち、耳を傾けよ。我ら六邪星の声を聞け!!

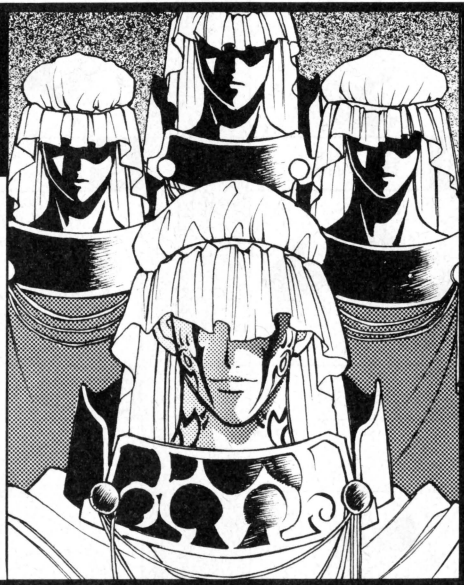
誇り高き魔界の住人たちよ。肉体を欲していた猛々しき暗黒魂たちよ。千年の呪縛から、ついに我らは開放された！　妖獣という名のエサとともに、地上界への道が手に入ったのだ。

それだけではない！

地上に残されていた魔水晶には、偉大なる長老の秘術が一部ではあるが記されていた。これぞ、我ら魔族が欲していた、最強の魔人力を復活させる手がかりなのだ。

栄光ある魔族のものどもよ、地上界をすべて我らの物とせよ。そして、魔神力と指導者を復活せさるため、地上界に残された全魔水晶を捜し出すのだ!!

幸いにも、地上界の妖獣どもは我が魔界に通じる道に興味を持ったようである。こちらから仕掛けずとも、戦いを挑んできてくれそうだ。みなの戦闘欲を満たす、かっこうの獲物といえよう。

行け!!　魔獣ども！　美しき暗黒に彩られた時代を築くため、その牙と爪をもって戦いにおもむくのだ!!

キャラクターメイキング

Part1 魔獣を選択せよ!!

よくぞ集まってくれた、暗黒魂（ダークソウル）の諸君！　千年の間、よく耐えてくれた。だが、もう耐えることはない！　魔獣へと降臨し、地上に棲む下等な妖獣どもを思う存分喰らい尽くしてやるのだ！　これから魔獣の肉体を手に入れる方法を説明するぞ。最初にすべきことは降臨する魔獣を選ぶことだ。右ページで紹介している12体の魔獣の中から、1体だけを選んでもらいたい。今回のミッション（56ページ参照）を遂行するのに適していると思われる魔獣を選ぶのがふつうだろうが、「カッコがいい」とか「女性タイプだから」といった、単なるシュミで選んでもらっても構わないぞ。生き残る自信があればだがな。わっはっは！　なお、魔獣はミッションごとに変更することが可能だ。仮に今回ドリュークを選んだからといって、次回でもドリュークを選ばなければいけないわけではない。そこのところ、覚えておくように！

Part2 パワーアップアイテム選択

魔獣を選び終えたら、今度はパワーアップアイテムを選ぶ番だ！　アイテムは出撃前に服用する薬タイプのものから、戦場で使用する武器タイプのものまでさまざま用意してある。どれを使うのも自由だが、必ずどれかひとつだけを選ぶように！　この中で、選択がもっとも難しいのは武器だろう。なぜなら、武器には各魔獣との相性があるためだ。諸君が選んだ魔獣と相性がよければ攻撃力が上がるが、悪いと効果がまったくなかったり、逆にマイナスに作用してしまうぞ。武器を選ぼうとする者は、その危険を覚悟の上で選択するように。以上だ！

ワンポイントアドバイス

アイテムは魔獣の弱点を補うように選ぶのが基本だ。ただ、各魔獣には地形やアイテムとの相性があるため、一見悪そうな組み合わせであっても、強いキャラクターができる場合もある。無難にまとめるのもいいが、あえてギャンブルしてみるのもおもしろいぞ！

パワーアップアイテムは全12種類！

No.	アイテム	説明
①	活光	活性光を照射することで細胞再生力をアップする。毎ターン少しずつ体力を回復することができる。
②	藍薬	攻撃力をアップすることができる。ただし、魔獣の種類によってさほどアップしないこともある。
③	銅薬	俊敏度をアップすることができる。ただし、魔獣の種類によってさほどアップしないこともある。
④	鋼薬	防御力をアップすることができる。ただし、魔獣の種類によってさほどアップしないこともある。
⑤	奇魔	これを喰らうことで、いずれかのパラメータを劇的にアップする。ただし1ターン無防備状態となることも。
⑥	風札	このお札を身につけることで、飛行能力を授かることができる。飛行能力を持つ魔獣には効果がない。
⑦	疾避	魔獣の集中力を高めるドリンク剤。これを飲むことで、敵の攻撃を避けやすくすることができる。
⑧	爆光	閃光弾。敵をひるませることで、先制攻撃を可能にする。敵にダメージを与えるものではないので注意。
⑨	染紅	相性のよい魔物の攻撃力+他のパラメータひとつを劇的にアップする武器。該当する魔獣は9体いる。
⑩	雷破	相性のよい魔物の攻撃力+他のパラメータひとつを劇的にアップする武器。該当する魔獣は6体いる。
⑪	護刺	相性のよい魔物の防御力+他のパラメータひとつを劇的にアップする防具。該当する魔獣は4体いる。
⑫	刀帯	相性のよい魔物の攻撃力と防御力を劇的にアップする武器。該当する魔獣は2体いる。

これが君たちが降臨する12体の魔獣たちだ!

1 ドリューク

項目	評価
攻撃力	★★★★
防御力	★★
俊敏度	★★
飛行能力	あり

3本指の狼男。巨大な翼はふだん体内に格納している。特殊攻撃は、高空より急降下し鋭い爪で敵を襲う「飛狼爆降」。

2 ギャズ

項目	評価
攻撃力	★★★★★
防御力	★★★
俊敏度	★
飛行能力	なし

全身がひし形の硬いウロコに覆われている姿は重戦車を思わせる。特殊攻撃は巨大な2本の角で敵を貫く「猛角破砕」。

3 フェキュア

項目	評価
攻撃力	★★
防御力	★★★
俊敏度	★★★★
飛行能力	なし

鋭い針のある尾を持った、女性版のケンタロウス。手には武器や防具も。特殊攻撃は毒を持つ尾で刺す「毒刺針撃」。

4 ギュラン

項目	評価
攻撃力	★★★★★
防御力	★
俊敏度	★★
飛行能力	あり

大きな体躯と尻尾を持つ、怪力自慢の竜人。特殊攻撃は、口から炎を吐きつつ巨体を浴びせていく「爆炎円布」。

5 ディース

項目	評価
攻撃力	★
防御力	★★★
俊敏度	★★★★
飛行能力	あり

翼を持つことを除けば、身長も含めて人間の女性と変わらない。特殊攻撃は口から指向性の超音波を放つ「奏声殺蛍」。

6 ヒューン

項目	評価
攻撃力	★★★
防御力	★★★
俊敏度	★★★
飛行能力	なし

魔力を操ることのできる人類。魔界で作られた、魔力を増幅する特殊な防具を付けている。特殊攻撃は「魔力行使」。

7 ギャリオン

項目	評価
攻撃力	★★★
防御力	★★★
俊敏度	★★
飛行能力	あり

黒騎士+黒いペガサス。騎士の武器による攻撃とペガサスの蹴りが主武器。電撃を放つ「雷撃剛衝」が特殊攻撃。

8 シャイグ

項目	評価
攻撃力	★★★
防御力	★★★★★
俊敏度	★
飛行能力	なし

鉄壁の防御力を誇るクリスタル製のゴーレム。特殊攻撃は両肩にある突起物から全方位にレーザーを発射する「光束烈断」。

9 ファスター

項目	評価
攻撃力	★★★
防御力	★
俊敏度	★★★★
飛行能力	なし

全身が燃え上がっている炎の虎。火の精霊である。特殊攻撃は、自らを炎の塊として敵にぶつかっていく「爆融炎破」。

10 スメラニィ

項目	評価
攻撃力	★★★★
防御力	?
俊敏度	?
飛行能力	なし

無数の細胞が集まって一個の生物を構成している。無定型獣であり擬態を使う。特殊攻撃は敵を包みこむ「被覆融収」。

11 チャクラム

項目	評価
攻撃力	★★★★
防御力	★★★★
俊敏度	★
飛行能力	なし

8本の触手を持つ軟体獣。触手を敵に絡みつけて動きを止め、口から冷気を吐き出して倒す。「封体浴凍」が特殊攻撃。

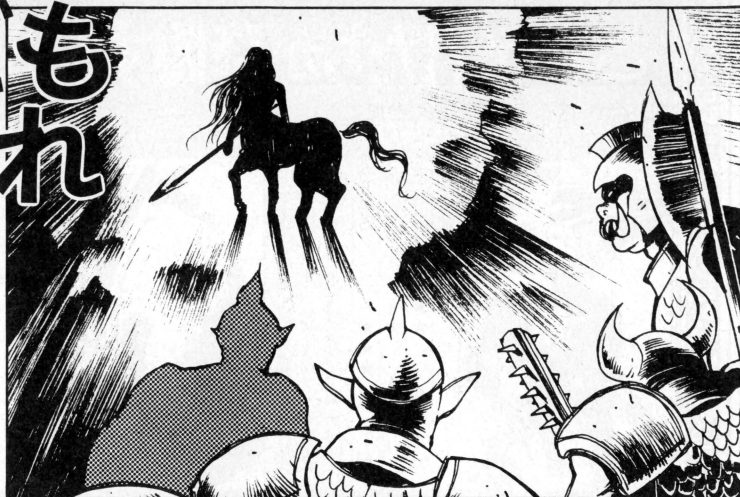
12 シャモス

項目	評価
攻撃力	★★★
防御力	★★★★★
俊敏度	★
飛行能力	なし

サソリのフォルムを持つ甲殻獣。尻尾の毒針が主力武器。特殊攻撃は巨大な尻尾を振動させつつ敵を貫く「抜尾裂振」。

地上の妖獣どもから魔界を守れ

ミッション1

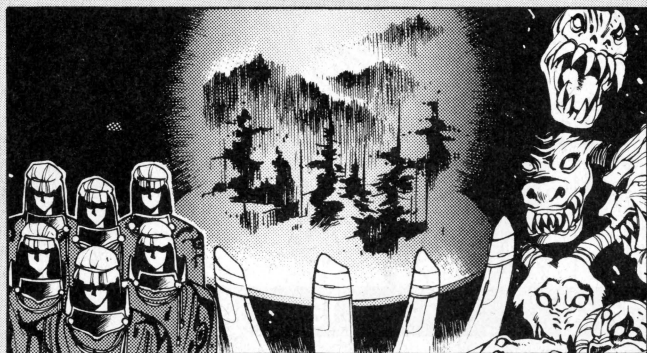
妖獣どもは身分不相応にも、正統なる闇の本拠地たる魔界に攻撃をしかけてきた！　魔界と地上界をつなぐ扉を目ざとく見つけた妖獣どもは、すきをついて魔界へと侵入しようとしてきたのだ！　今回のミッションはやつらを追い払うことにある。絶対に魔界を死守せよ!!

地上からやって来る妖獣どもを返り討ちにするのだ！

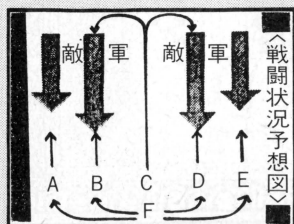
妖獣との戦いの火蓋が切って落とされた！　舞台は魔界。あろうことか妖獣どもが大挙して扉に押し寄せてきたのだ！

不意打ちをくらってしまったが、現在のところ勇猛果敢な魔獣たちの活躍により、妖獣どもの魔界侵入は許していない。これには、魔獣たちが地形を活かして戦っていることもあるだろう。だが、仲間の屍を越えて次から次へと攻め込んでくる。これではいかに優れている魔獣といえども、防衛線を破られるのも時間の問題だ。まだ暗黒魂(ダークソウル)のままである諸君らもなるべく早く準備を整えて、妖獣を迎え撃ってもらいたい。今ならまだ間に合う！

「ウォゥゥウー」。断末魔の叫びを上げつつ、倒されて行く魔獣たち。妖獣の中には、わずかではあるが防衛線を突破したものも現われてきた。もはや一刻の猶予もない。すぐさま魔獣へと降臨し、6人の将軍の指揮下に入るのだ！

誇り高き我ら魔族の者に楯付いた代償を、その身でつぐなわせてやるのだ!!

作戦会議室

扉が開く以前から長きに渡って魔獣として生きてきた猛者たちに、諸君ら新米魔獣たちの指揮官となってもらう。誰の元で戦うかの判断は、諸君ら自身でしろ！　各将軍の取る作戦内容をよく考えた上で決めるのだ。ただし、のんびりと時間をかけて考えているヒマなどないぞ！　短時間で的確な判断を下せる頭脳も必要なのだ！

「これからの靡界を背負って立つ者たちよ。我らは六邪星なり！　諸君らの初陣のときが来た。存分に暴れてくるがよい!!」

A　ワホーベイ将軍

敵は4つの集団を形成して魔界へと侵入してこようとしている。狙うルートは当然、手薄なAだ。乱戦となっているBやCの脇から現われる妖獣を、各個撃破するチャンスなのだから！

B　ルパッツ将軍

主力舞台を叩きつぶすことがもっとも重要であり、効果的である。小さな集団は無視してしまっても、他の同胞が居ってくれるはず。取るべきルートはB。敵の中央に位置する主力部隊を目指すべきだ。

C　リュリノス将軍

多少危険であるが、敵本隊を突っ切り、敵の裏側に回るべきじゃろう。挟撃も可能になるのじゃからな。勇猛でならすルパッツ、デグロスの両将軍が両脇を固めてくれのだ。ここは迷わずCじゃ！

D　デグロス将軍

我々よりも明らかに下等な存在である妖獣相手に、細かい作戦を立てる必要などない！中央から突撃し、敵を見つけ次第片っ端から喰いまくるだけだ！我と思わん魔獣はワシと共にDを行け!!

E　ヤームー将軍

敵の様子を見る意味でも防衛の含みを持たせたEを行くのがよかろう。敵と戦いつつ少しずつ前線を押し戻すことで、彼らが動ける範囲も狭まり、結果的に我が軍が戦いやすくなるのだから。

F　ティヌ将軍

敵の統制がとれているところをみると、指揮系統がしっかりしているようね。ならばそこからはぐれてしまった小集団を地道に叩いていくべきよ。つまり遊撃隊というわけ。ルートでいえばFね。

ヴァルツァーの紋章・ゲームルール

［1：プレイヤー名登録］ゲームに参加するプレイヤー名を、カタカナ9文字以内で記入する（本名でもペンネームでもOK）。1度送った名前の変更は不可。

［2：暗証番号登録］好きな4ケタの数字を記入する。これも変更は不可。

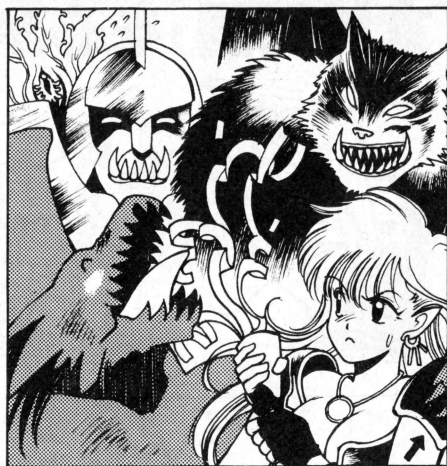
［3：キャラクター名登録］魔獣の名前をカタカナ9文字以内で記入する。変更可。

［4：魔獣選択］55ページの12種類の魔獣の中から1種類を選び、数字で記入する。

［5：アイテム選択］54ページの12種類のアイテムの中から1つ選び、数字で記入する。

［6：戦闘エリア選択］56ページの作戦会議室を見て、自分の魔獣がどの将軍の元で戦うか選びA～Fで記入する。

［7：対戦選択］他参加者の魔獣と対戦するかどうかの選択（詳細は下欄参照）。対戦する場合は○を、しない場合は×を記入する。

［8：行動選択］下の行動内容リストを見て、行動を記入する。戦闘は最大4ターンまで行われるので、各ターンにとる行動を順に記入すること。同じ行動を複数回とってもOK。

行動内容リスト

A 接近戦
牙や爪、装備している武器などを使って急接近&攻撃をおこなう。当たれば破壊力最高だが、距離をとられると…。

B 遠隔攻撃
敵との距離を保ち、スキをついて攻撃する。接近戦の敵には強いが、特殊攻撃に対しては狙い撃ちされる危険も…。

C 完全防御
敵の攻撃を一時的にかわし、次回の攻撃を素早くおこなうため防御に徹する。多少のダメージは覚悟すべし。

D 特殊攻撃
各魔獣がもつ特殊攻撃を実行する。遠隔攻撃の敵には圧倒的に強いが、接近戦に対しては反応速度の面から不利。

記入例

誌上RPG「ヴァルツァーの紋章」参加申請ハガキ

①プレイヤー名登録　デンゲキウキキダ　変更不可
②暗証番号登録　1111　変更不可
③キャラクター名登録　ウキキサイキョウダ　変更可
④魔獣選択（1〜12）　2　⑤アイテム選択　5
⑥戦闘エリア選択（A〜F）　B　⑦対戦選択　○　×
⑧行動選択 重複OK　1ターン A　2ターン B　3ターン A　4ターン B
自由スペース

誌上RPG「ヴァルツァーの紋章」申請ハガキMEMO

1 プレイヤー名登録　□□□□□□□□□　変更不可
2 暗証番号登録　□□□□　変更不可
3 キャラクター名登録　□□□□□□□□□　変更可
4 魔獣選択（1～12）□　5 アイテム選択（1～12）□
6 戦闘エリア選択（A～F）□　7 対戦選択 ○ ×
8 行動選択（重複OK）1ターン□　2ターン□　3ターン□　4ターン□

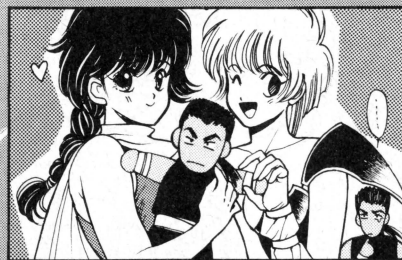
勝利者となって賞金をもらおう！

ポイント獲得TOP10	
1位	賞金10000円!!!
2位	賞金8000円!!!
3位	賞金7000円!!!
4位	賞金6000円!!!
5位	賞金5000円!!!
6位	賞金4000円!!!
7位	賞金3000円!!!
8位	賞金2000円!!!
9,10位	賞金1000円!!!
対戦結果第1位	賞金10000円!!!

魔獣たちは妖獣を倒し、喰らうことでやつらの持っているパワーを吸収することができる。より戦いに励めるよう、もっともパワーを得た魔獣（ベスト10まで）にはその労を称えて賞金を贈ることにしよう！　同時に対戦結果1位の魔獣にも、本編1位と同額の賞金を贈ることにする！　この対戦とは、ゲーム参加者の魔獣どうしが戦うことを指している。もしも力不足であると感じるようならば、妖獣との戦いの前に"闘強の間"で修行（対戦）を行うとよいだろう。修行といっても、勝てば妖獣との戦い同様に相手が持っているパワーの50%を奪うことができるし、負ければパワーの50%を失ってしまう。それ相応の覚悟は必要だぞ！

目指せ!!　最強魔獣。

読者コーナーもオープン!

次回から「魔獣酒場」という名の読者コーナーが始まるよ。『ヴァルツァーの紋章』に関する内容ならば、ノベルのことでもゲームのことでもなんでもOK。参加申込ハガキのフリースペースに、文章でもイラストでもいいからかいて送ってね！今回は開店記念という事で、投稿者の中から抽選で20名に特製色紙をプレゼントしちゃうぞ！

※しめ切りは2月15日（消印有効）です!!

「女神天国(パラダイス)」を心から愛するキミに贈る

作／女神天国建設委員会　作画委員長／宮須弥　©女神天国建設委員会

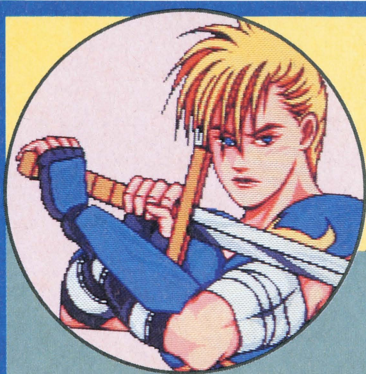
●てなわけで、ハガキのあて先は…

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
電撃PCエンジン編集部 「女神天国 愛好会」係まで

♡「女神天国(パラダイス)」第2話は4月号(2月27日発売)に掲載!!

ブルブル。寒〜い冬にあいかわらずアツい ハドソンの新作をまとめてドーンと総力特集！ 読者のみならず業界人も注目のグレイテスト対談も必読だ!!

イラスト＆CG制作／渡辺宏

Q:昨年冒頭に華々しく発表されたと思ったら、その後プッツリと消息を絶った大作『イースⅣ』の制作進行状況はどうなっていますか?

ダンジョンエクスプローラーⅡ

3月26日発売
¥6,800
A・RPG
SCD専用

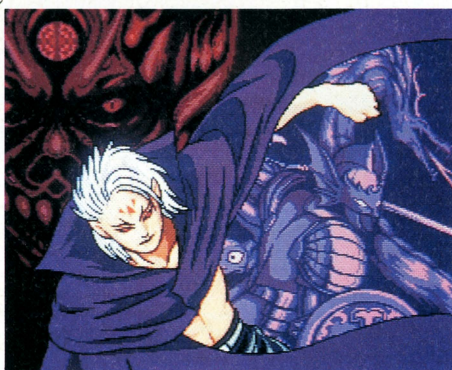
最大5人同時プレイできる画期的なアクションRPGとして登場した前作『ダンジョンエクスプローラー』。本作はそのシステムを継承し、より遊びやすくパワーアップされているのだ。前作よりもRPGっぽいしかけは多いけど、やっぱり多人数プレイで楽しむのが、いちばん楽しめるぞ!

あれから50年、コーネリアに再び破滅の危機が

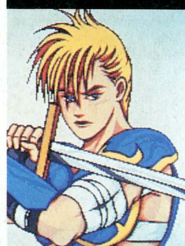
コーネリアを襲った悪夢が終結した50年後。アルデ2世の統治するコーネリアは、平和の象徴「アイラの珠」の守護のもと、穏やかな日々を過ごしていた。だが、その平和も、長くは続かなかった。魔王ブレードが復活したのだ!

ブレードとその右腕フォルゴーンは、再びコーネリアに襲いかかった。アルデ2世を殺害し、「アイラの珠」を奪い去ってしまったのだ。

魔王ブレードは、次のターゲットをイスタクル王国に定める。だが、イスタクル王は魔族の動きを事前に察知した。その呼びかけに応じて集まった8人の勇士たち。再び戦いは始まる。

▲▶前作でなんとか倒した魔王ブレードが復活した! 新たな恐怖が世界を包む……。

▲魔道士フォルゴーン。魔王ブレードの右腕だ。

個性豊かな8人を使いわけて戦うのだ

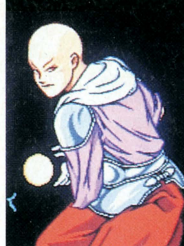
アレクス ファイター

◀攻撃力、体力ともにピカイチ。使いやすいキャラ。

セピア シーフ

◀倒した敵からアイテムを見つけ出すのがうまい。

エフレイム ウィザード

◀魔法攻撃が魅力。攻撃力もけっこう高い。

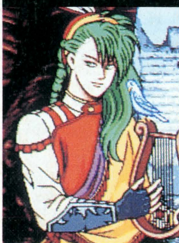
ソーン プリースト

◀体力は少ないが、回復魔法でカバーできる。

ドゥーゼ ドワーフ

◀動きは遅いが体力は誰にも負けない。

フィーナ エルフ

◀毒に強い。バランスのとれたキャラクターだ。

ライオット バード

◀特殊な魔法を使うことができるらしいが……。

アルダン ハンター

◀魔法はダメだけど、攻撃力に優れたキャラクターだ。

冒険途中に仲間になるキャラも6人いるぞ

冒険の途中で、新たに仲間になるキャラクターもいるのだ。王女、大工、修道師、魔女、獣人、ロボット、あわせて6人もいるのだ。

◀クリスタルは引き継げる!

◀イベントをクリアすると、仲間が増えることもある。

◀ロボットも仲間になるのだ!

5人同時プレイ！ のさらなる魅力を総チェック！

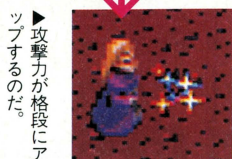
このシリーズの最大の魅力は、やっぱり多人数（5人同時）プレイ。パスワードを持ち寄って、友だちと協力(妨害?)しながら先に進んでいくのが、クリアへの早道だ。これはまったく変わってない。

では前作と違う点はというと、よりRPG的要素が加えられたこと。それはビジュアルシーンの追加（ストーリーや世界観がより強く打ち出された）や、キャラの転職（ランクアップ）などにある。もちろんACT的要素、トラップや敵キャラなどもパワーアップしているぞ。

1 転職や装備アップができる！

14人のキャラクターはそれぞれ、ストーリー中に用意されたイベントをクリアすることで、上級職に転職（ランクアップ）したり、武器を持ち替えたりしてパワーアップしていく。また、メインの8人それぞれに、そのキャラしか参加できない特殊イベントがある。キャラを選択する楽しみが、大幅にアップしているのだ。

▲ランクアップすると攻撃がパワーアップして、より敵と戦いやすくなる。

◀最初から持っている攻撃。

▶攻撃力が格段にアップするのだ。

2 奥行きのあるシナリオの魅力

マップの広さはなんと前作の2.5倍！　それも、ただ一本道に進むのではない。ルートは自由に選択できるのだ。場所によっては、行かなくてもゲームの本筋には影響ない場所もあるぞ。なお、この広大なマップを気軽に行き来できるように、町には魔法使いがいる。以前行ったことのある町なら、ポーション1個でテレポートさせてくれるのだ。

◀一度行ったことのある町へは、テレポートで自由に行き来することができる。

3 パワーアップされた敵、そしてワナ

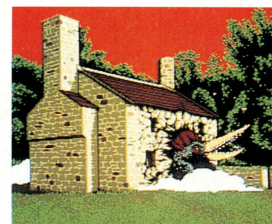
アクション部分のシステムは、基本的に前作と同じ。ただ、総勢14人のプレイヤーキャラには、敵キャラ14種族それぞれに対する相性が設定されているんだ。先に進みづらくなったときは、キャラクターチェンジしてみよう。

ただ、敵キャラどもも当然よりパワーアップしているので、キャラのせいばかりにしないように！

▲とにかく敵がわいて出てくるジェネレーターをねらうのだ!!

▼ダンジョンのあちこちにしかけられたワナ。これにも苦労しそう……。

4 ビジュアルシーンと迫力のサウンド

CDのRPGといえば、ビジュアルシーンはお約束。もちろんこのゲームにも、オープニングをはじめ、随所に挿入されている。これにより、前作とは比べものにならないくらいゲームに感情移入できるようになった。また、ビジュアルシーンの効果音には、立体的に音が広がるRSS（ローランドサウンドスペース）が使われている。

◀▼オープニングの1シーン。友だちと遊ぶときはじっくり見ている人は少ないかもね。

◀ビジュアルシーンの効果音には、ハドソンでは初めて、RSSを採用しているのだ。

おまけ サブゲームで命を賭ける！

町にはブラックジャックができる店や、情報を入手できる図書館などの施設が充実している。とくに、命の予備（プレイヤーストック）を賭けてプレイするブラックジャックでは、命を賭けるスリルが味わえる。首尾よくもうかれば、かなりうれしいものだけど、あまりアツくなって大切な命をすり減らしたくないよね。

▲死神さんとブラックジャックでひと勝負！

▼勝てばプレイヤーストックが1アップ。負けると当然ひとつ減るぞ！

死神とBJ勝負!!

A:マル秘。順調に進んでいるのは確かなので、意外と早いうちに画面写真やイラストを公開できるかも。年内に発売する可能性あり。

Q:Huカード、CD-ROM²をあわせて、昨年のハドソンのPCエンジンのヒットソフト（売上げ本数）トップ5を教えてください。

冒険はイスタクル王国からスタートするのだ

イスタクル城

ゲームはイスタクル城の王座の間からスタートする。魔王ブレードの手に落ちた王女ミリアムを救うため、集まった8人の勇士たち。さらったのは獣人ミノタウロスだ。でも、ミノタウロスの棲む王国西部に行くためには、モンスターの巣食う"悪魔のはらわた"という場所をクリアしなければならない。城下町を探索し終わった勇士は、そこに向かって出発するのだった。

▶ミノタウロスにさらわれた、イスタクルの王女ミリアムを救い出すのだ！

◀ゲームはここ、イスタクル王の王座からスタートする。

▲イスタクルの城下町には、テレポートの魔法使いやブラックジャックの死神さんなどがいるのだ。

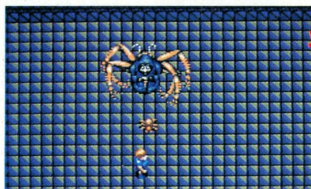
森の小道

イスタクル城を出ると、いきなり道が二手に分かれている。南に進むと悪魔のはらわた、東に進むと"孤独の森"にたどり着くという。複雑に入り組んだ森の中には、モンスターに捕らえられている魔女がいるというが……。

▲右に進むと孤独の森、下に進むと悪魔のはらわたに行き着くのだ。

孤独の森

次々にわき出る敵モンスター、そして通路に巧妙に隠されたワナ。迷宮のような森の真ん中にそびえる塔の内部には、捕らえられた魔女の姿が……。塔の頂上に棲む、ボスのタランリーバを倒して、首尾よく魔女を助け出す。すると、勇士たちの心強い仲間として、プレイヤーとともに戦ってくれる。

▲痛そうなトラップをくぐり抜け、ボスの部屋までたどり着こう。

▲ボスのタランリーバ。コイツが魔女を幽閉していたのだ。

最初の仲間だ！

▲助けた魔女は仲間に！

悪魔のはらわた

イスタクル城から南に延びる森の小道の果てにある、暗く不気味な洞くつ。そのなかには、恐ろしいモンスター、そしてワナが待ちうけている。いかにも『ダンジョンエクスプローラー』らしい、ダンジョンがステージとなる。ボスのオオカミは、本体と幻影の2種類が出現する。敵の体当たりをうまくよけながら、本体をねらい撃ちしなければならないのだ。

▲森の小道の行き止まりには、洞くつが口を開いている。

▲右上・左上のジェネレーターから、モンスターが発生するのだ。

BOSS フェンリル

▶本体と幻影の2匹登場する。体当たりされないように注意しながら本体を攻撃するのだ。

ハドソン&電撃PC編集部 天の声トーク

電撃PCエンジン編集部（以下電）：まあ、みごとに変わってないっすね、このゲーム。
ハドソン広報担当・山崎さん（以下ハ）：いきなりそうきたか（笑）。いや、続編をつくるにあたって、前作で遊んでみたけど、十分おもしろいんだもの。大きくいじる必要を感じなかったわけ。
電：ごもっとも。キャラが増えたり転職があったり、オカズの部分はけっこう工夫されてるし。
ハ：実はこのゲーム、ビジュアルシーンに立体音響システムを採用しているんですよ。
電：あ、ほんと。でも5人で遊んでたら、音聞いてるヒマなんてなかったよ、みんなうるさくて。

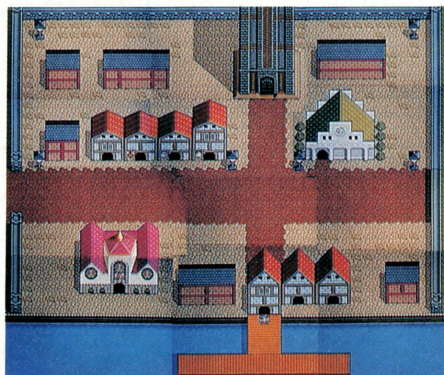
A:1位『天外II』、2位『ボンバーマン'93』、3位『ロードス島戦記』、4位『英雄伝説II』、5位『桃伝外伝』といったところです。

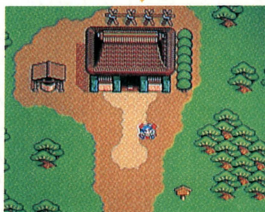
風雲カブキ伝 天外魔境 FAR EAST OF EDEN

発売日未定
価格未定
RPG
SCD専用

今年最大の期待作の1本に数えられるのはまちがいない『カブキ伝』!。ジパングを飛び出し、欧州は英国へと乱入する我らがカブキ団十郎!!。はたして、霧にむせぶ魔都・ロンドンでカブキを待つ者は?

新情報続々!! ますます深まる『カブキ伝』ワールド!

ドーバーの町・マップ公開!!

◀ロンドンへの玄関口・港町ドーバー。桟橋にいるカブキのサイズで町のスケールがわかるかな?

忍の里再登場

▲『II』でお世話になった忍の里も再登場。ってことはあの人も…?

嵐山遊園地?

◀なぜか京の嵐山が遊園地になってます。

▶なかにはいろいろなアトラクションが。

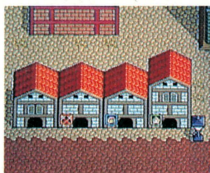
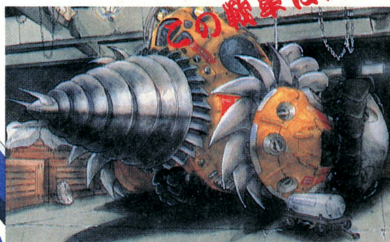
ネス湖のネッシー

刺客は魔物らねぇだけ!?

この戦車は何だ!?

ロンドンの町はこんな感じ

◀英国のLマップ。右下の町が、ウワサのロンドンだ!

▶ロンドンのホテル。フロントとクロークが見える。

▲ロンドンの町並み。ガス灯がシブイ!

ハドソン&電撃PC編集部 天の声トーク

ハ:電Pさん、いいネタがあるんすけど…。
電:えっ、もしかして発売日が決まったとか!?
ハ:いや、それはまだ。ただくまで僕のカンだけど、意外と早いんじゃないかな。4月の東京のCSGで、大々的に一般公開するつもり。それより、声のキャストの話。阿国役に、なんと、ななんと**牧瀬里穂**ちゃんが決定したんですよ!
電:おおっと、そりゃスゲエ!! 彼女の声って、CMとかでもよく耳に残るんだよね。楽しみ。

 イラスト/辻野寅次郎

Q:ハドソンのみならず、PC業界ではCDで発売されるタイトルが圧倒的ですが、Huカードのソフトは今後もリリースされますか?

ウインズ オブ サンダー

4月23日発売
¥6,800
STG
SCD専用

『ゲート オブ サンダー』のスタッフが開発しただけあって、ド迫力の演出が爆裂しているぞ。難度もハンパじゃなく高いし、STG野郎は絶対ハマるはずだ。各面の演出やボスの怒とうの攻撃は必見。ライフ制ってこともあり、敵の攻撃やトラップは鬼畜のようなものすごさ。こりゃマジでスゲェぞ。

バリエーション豊かな4種類の鎧を使いこなせ!!

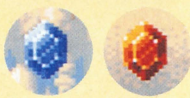
攻撃方法の違う4種類の鎧(マイキャラ)は、どれも個性的。それぞれ異なる召喚魔法(ボム)もド迫力なのだ。ショップではクリスタルがあれば、ショットをフルパワーにできるし、ライフを最大にもできる。ボムやコンティニューもクリスタルで買うのだ。生きるも死ぬも金(クリスタル)しだいだぞ。

◀面に合わせて、鎧を選択しよう。

▶ショップ画面。まずライフ優先で。

アイテム紹介

アイテムは敵を倒せば出現するけど、壁や地面にも隠されてることもある。ダメージを受けると、ショットパワーとライフが減っていくので、アイテムをとって回復していくのだ。いちばん多く出るのは、クリスタル。ガンガンとっていかないと、ショップで困るぞ。

アイテム	説明	
クリスタル	敵を倒せば必ず出るぞ。青より赤のほうが高価だからとり逃すな。	
魔法珠	特定の敵を倒せば出現する。赤いのは、中ボスを倒さないと出ないぞ。	
生命珠	ライフが数ポイント回復するありがたく、かつお約束のアイテム。たいてい中ボスを倒して出現する。各面最高2つまで。	

火の鎧

初期段階では3方向に弾を撃てるが、最強になると炎がうねるように動くのだ。ボムのサラマンダは敵を追尾するぞ。

◀どこかで見たような動きをするぞ。

ボム [サラマンダ]

▲ボムの中では最も使えるのがコレ。敵をサーチするし、ボスには弱点を集中攻撃だ。

風の鎧

敵を貫通する電撃レーザーが魅力だけど、イマイチ弱いし使いづらいのだ。ボムは破壊力があってイケるんだけどね。

◀う〜ん。これって、どうなのかな?

ボム [シルフィード]

▲自機は弱いけど、ボムはなかなか見た目がハデだし、威力もあるぞ。

水の鎧

唯一、後方攻撃できるのがコレ。といっても、最強段階でないとダメなのだ。あるステージではとくに有効だぞ。

◀後方攻撃できるけど威力は弱いのだ。

ボム [ウンディーネ]

▲自機のまわりをうず巻きが回転するぞ。ハデだけど、あまり使えないような…。

地の鎧

これは強い。最強になれば炎の柱が天地をはって進むのだ。破壊力もあるし、ボムの威力もスグレモノだぞ。

◀やっぱりコレっすよ。オススメの鎧だぞ。

ボム [ノーム]

▲某RPGのメテオってヤツかな。対ボス戦では、ボスの弾を消すことができるぞ。

A:本数こそ少なくなりますが、『PC原人3』『ボンバーマン'93』のような超良質なものだけを厳選してリリースしていく方針です。

激烈!! 爆裂!! 過激!! 各面ごとの演出は必見!!

各面の背景は地上から水中、城内へと2転3転していく。しかも場面展開のシーンでは、タテ、斜めスクロールが効果的に使われているのだ。この怒とうの演出は、必見だぞ。

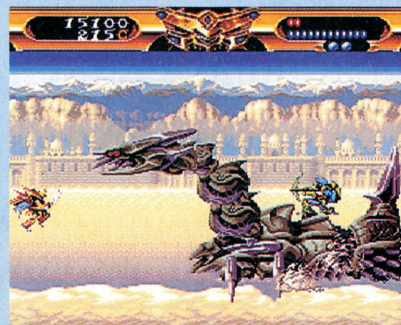
▶面の途中には、高速斜めスクロール地帯もあるぞ。マジで速いのだ。

▲▶各面は3部構成になっている。水中の高速スクロール地帯や城内のうねる火柱などの演出は必見だぞ。

中ボスよりもデカいザコの皆様

とにかく写真を見てくれ。このデカいヤツらはザコなのだ。中ボスの中にはデカいのもいるけど、それよりもさらにデカいぞ。こいつらは何の予告もなく、いきなり現れるので、最初見るときはビビるはず。デカいだけあって、アイテムもボロボロ出してくれるぞ。あーデカい。

これでも、ザコ?

▲炎を吐く黒龍、なんとこれがただのザコなのだ。画面左まで突っこんでくるぞ。

◀この龍形戦艦もザコ。デカいけど、ザコだけあって弱いのだ。

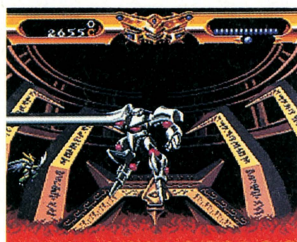
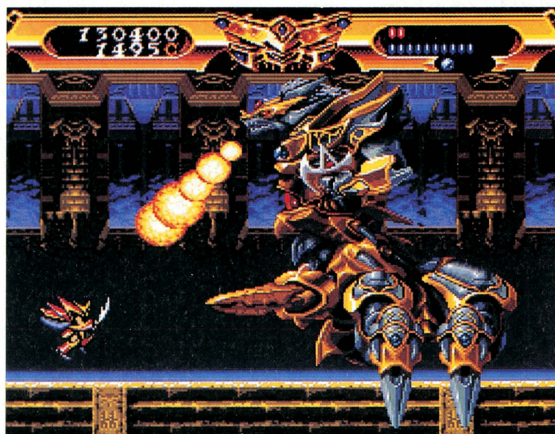
ボク中ボスです

▶中ボスの中では、デカいのがコイツ。上と左の2匹のザコに比べれば迫力不足だけど、なかなか手強いのだ。

圧倒的なド迫力を誇るボス軍団だーい!!

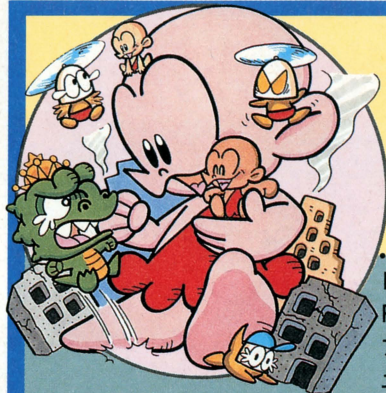
ボスの出現シーンも凝ってるけど、なんといってもスゴイのは、そのデカさと怒とうの攻撃。初めて対決するときは、その圧倒的なパワーの前にボロボロとなるだろう。でもボスにやられても、そこからコンティニューできるのだ。ショップでライフを最大にすれば、なんとかなる?

◀いきなりのカウンター攻撃。知らないと絶対によけられない。

▶攻撃はたいしたことないように見えるけど、よけづらいぞ。

▶2つの丸い玉に変形して、画面中を跳ねまわるのだ。

▲見よ、このド迫力!! デカさだけなら、最終ボスに匹敵するのがコイツ。攻撃は3パターンあるんだけど、あんがい見切りやすいかもね。

ハドソン&電撃PC編集部 天の声トーク

ハ:電Pさん、どう、クリアできた?
電:うーん、ごっつうキツイわ。最終ボスのしつこさったらありゃしない! なーんて、私はステージ2つクリアしただけ。人のプレイを見てた…。
ハ:このゲームは、面ごとの鎧の選択や買い物が大きなカギを握ってるから、それらをうまくやれば、もっといいところまでいくはずだよ。
電:ただ、難度は高いけど、キャラ、世界観、演出とも、お世辞ヌキに完成度高い!
ハ:そうでしょそうでしょ。実は発売後に、誌上キャラバンを予定しているんですよ。読者のみなさん、ぜひ参加してください。よろしく!

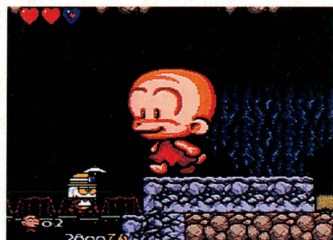
Q:新しい周辺機器「PCエンジンマウス」や「大容量バックアップユニット」に対応するソフトは、現在制作されていますか?

PC原人3

4月2日発売
¥7,200
ACT
8M・Huカード

PCエンジンのシンボルキャラ(!?)PC原人がまたまた登場! 2人同時プレイや、とんでもない巨大原人、ユニークな敵たちと、さらに磨きのかかったハチャメチャぶりで、原人ファンをア然とさせてくれるのだ。はたしてキミの原人クンは、復活したキングタマゴドン3世を倒せるかな!?

キャラクター

ビッグな原人はホントにデカい!

原人クンは、青いキャンディーを食べると大きくなって、赤いのを食べると小さくなる。なんてことなさそうだけど、そのサイズはホントにデカい(そして小さい)! 巨大原人は背たけが画面の$\frac{2}{3}$くらいあるのだ。もちろん、PC美人やPC噴人に変身しても、同じサイズでプレイできる。

◀見るからに強そうな巨大原人クン。ビッグだぜ!

キャラクター対比図

この3枚の写真を見比べてくれればよ〜くわかると思う。巨大サイズとスモールサイズの差は、ホント極端なスゴさなのだ。ノミのようなミニキャラもすごいけど、巨大キャラでプレイすると、気分はもう怪獣映画!?

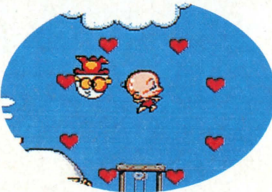
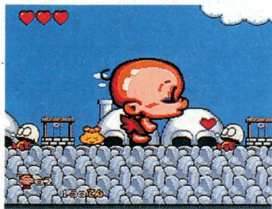
小さい

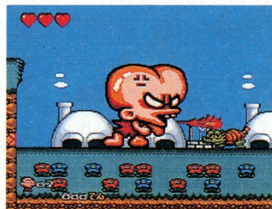
ノーマル

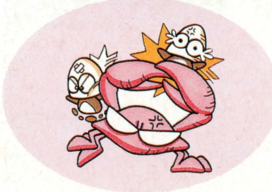
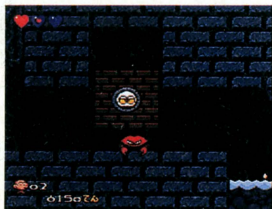
デカい!

おなじみ原人の早変わり!

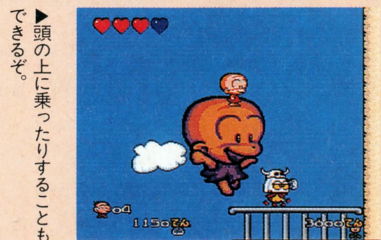
PC美人

毎度オナジミPC美人。原人クンが肉を食べると変身するというのは、これまでどおり。ただし、今回はキャンディーで大きくなれるから、ブキミさも倍増! けっこう強いんだけどね。

PC噴人

PC美人が小さい肉を食べるか、PC原人が巨大な肉を食べると変身するのが、ほとんど無敵のPC噴人。コイツも巨大化できるのだ。凶悪なツラガマエもアップで見るとカワイイ(!?)

カニ原人

前作でちょっとだけ登場したカニ原人。今回はドーンと大活躍するのだ! 岩や敵に押しつぶされることで変身し、水中をヨタヨタ動き回る。対ボス戦で役に立ったりすることも…。

★2人同時で協力プレイ!★

シリーズでは初めて、今作から2人同時プレイができるのだ。この2人モードのミソは、ライフが2人共通ってこと。失敗しても1人だけゲームオーバーということはないのだ。助け合いながらプレイしなきゃならないぞ。

◀2人同時プレイは、協力しあわないとダメなのだ。

▶頭の上に乗ったりすることもできるぞ。

A:タイトルはまだ秘密だけど、「マウス」の対応ソフトは2本作っています。「大容量～」については、予定はまだありません。

アクション

原人ワールドでハチャメチャ大冒険!

ユニークな原人ワールドを冒険する原人クン。ジャンプしたり鉄棒したり、滝を昇ったりと、いろんなアクションで楽しませてくれる。もちろん敵も、アッと驚く攻撃をしたり、なにもせずに眠っていたり……。

◀ゲームスタート直後に登場する、歩くだけの恐竜。

ジャンプ

▼落ちると痛い灼熱の溶岩地帯だ。ジャンプでうまく骨の足場に乗るのだ！

ガシガシ大車輪

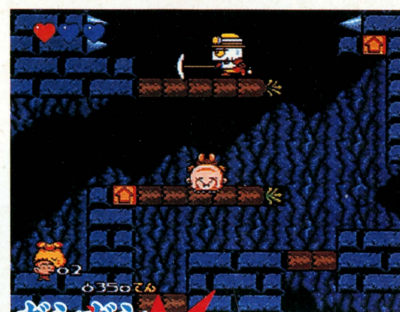
▲鉄棒の大車輪。グルグル回って敵を攻撃！ 大車輪ジャンプで上下に移動もできるのだ。

原人の滝昇り!!

▲鯉ならぬ原人クンの滝昇り！ 巨大サイズでも昇れるぞ！

眠ってる!

◀こらっ！ 眠ってるんじゃない！ シゴトせんかい!!

▶小さくならないと、通り抜けられない通路もあったりするのだ。

ボスだ!

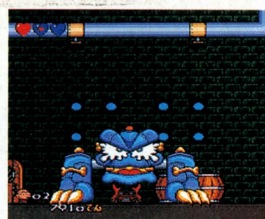
◀１面のボス。足に踏みつぶされてカニ原人になると楽に攻撃できる。

▼顔の部分が弱点なんだけど、さすがボスだけあって、意外に硬いんだよね。

暴走にーちゃん

◀チックンバイクはタイミングよく頭突きで攻撃してくるのだ。

イテッ!!

▶敵に攻撃されて「イテッ！」ホントに痛そうな表情がいいね。

ボーナスステージ

全部でなんと8種類も楽しめるのだ!

ゲーム中に登場する〝にこにこチップ〟を集めると、ステージ終了時にボーナスステージで遊べる！ それも、チップ16枚につき１回。遊園地の切符みたいな感覚で、好みのステージが楽しめるのだ。8種類も用意されているのがうれしいね。なお、マップ上で〝プチフラワー〟をとることでもボーナスステージを楽しめるぞ。

◀パイプに吸われながら出口を探す。おみくじパズルって感じ。

▲ステージをクリアすると、選んで楽しいボーナス画面。

▼空を飛んでチョウチョを捕まえるのだ。

ハドソン&電撃PC編集部 天の声トーク

電：このゲームのウリは、やっぱりPC史上最大&最小のマイキャラですかねえ。巨大原人の滝昇りはスゴかった…。

ハ：やりたい放題で、もうバカバカしさここに極まる！って感じでしょ。「パイプ」やってみた？

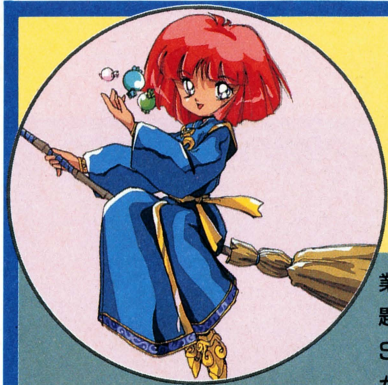
電：あれ、けっこうキモチいいんだな、これが。

ハ：しかけもいろいろあるけど、マップ上の自由度が高いんで、あちこち歩き回ってみてよ。

電：当然これは「勝負どころ」のソフトですか。

ハ：うん。3月上旬からおもちゃ屋さんの店頭などで、ユーザーにこのゲームを体験してもらうキャンペーンをやります。みなさんよろしく！

ハドソンQ&A

Q：今年も毎夏恒例「夏のキャラバン」は行われますか？ また行われる場合、やはり競技種目はシューティングゲームなのでしょうか？

コットン

2月12日発売
¥6,800
STG
SCD専用

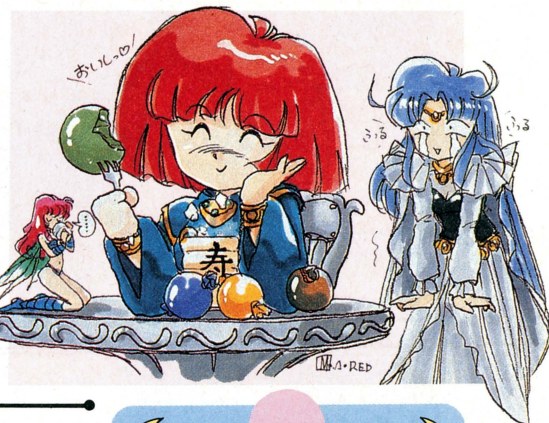
業務用ではブチ切れたビジュアルが話題を呼んだけど、実は意外とハードなSTGなんだよね。でも、PC版は難度が下がっているので、ゲーセンでクリアできなかった人はやるしかない。移植のデキはほぼ完璧。さらに、ビジュアルのセリフが変わっていたり、かわいいBGMがアレンジされてたりするぞ。

7色の「WILLOW（うぃろう）」をめざす3つの攻略ポイント

1 死なずに進む（当たり前だっての）

一度死んじゃうとショットレベルは下がるし、妖精も1人いなくなる。その場復活できるとはいっても死にまくってると、ズタボロにされるぞ。でも、ショットをパワーアップして、妖精もたくさん仲間にしておけば簡単なSTGと化してしまうのだ。

▲妖精が多ければすごくラクなのだ。

▲5面ぐらいでショットは最強。妖精も6人。こうなれば、敵なしだぞ。

2 お地蔵様を逃がして妖精を仲間にしよう!

妖精はお地蔵様から手に入れる以外ない。てなわけで、お地蔵様は少し弾を当てて逃がそう。くれぐれも壊さないようにね。妖精を運んでくるお地蔵様は決まっているので、やりこめばわかるハズ。妖精は各面で1人しか仲間にできないぞ。

▲お地蔵様に少し弾を当てて逃がそう。

お地蔵様

▲こうなったら容赦はいらぬ。お地蔵様を撃って妖精を手に入れよう。

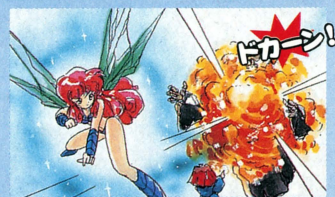
3 使える魔法はバリアだけ!

はっきりいって役に立つ魔法は、バリアだけ。他の魔法はあまり使いものにならない（悲しい）から、青い封魔石をねらってとるようにしよう。イナズマの魔法もソコソコ使えるしね。連射パッドを使う場合、魔法を使う場所をあらかじめ決めておかないと、苦労するぞ。

▲2面のゾンビ&死神地帯は、バリアなしではツライぞ。

火龍は役立たず!!

（コットン3コマ劇場）

●2面ボス・デスの最後の巻

デスここに眠る

3〜6面のヤラシイ中ボス&ボス攻略だよ〜ん!!

STAGE・3 【BOSS／メデューサ】

妖精が3人ぐらいいれば、楽勝かな。画面左上で、妖精を横に並べてひたすら撃ちこむだけ。誘導弾は妖精にまかせよう。左端にいれば、ヤリには当たらないぞ。

▲こんな感じで妖精を横に並べよう。

◀画面左端にいればヤリには当たらないし、誘導弾は妖精が破壊してくれるぞ。

誘導弾は妖精にオマカセ!!

STAGE・4 【BOSS／スフィンクス】

第1段階は、画面左上で真下から来る敵をよけるパターン。第2段階は、バリアを使えばラク。弾を誘導しながら、頭に撃ちこもう。テク命だ。

▶ここで撃ちこんで、真下から敵が来たら…。

◀ヒョイッと少し前に出てよける。簡単だね。

▲青い封魔石を持ってたら、迷わずバリアで。なければ、よけるしかないぞ。

STAGE・5

中ボス

中ボスは、右の石の上が安地。妖精を横に並べてカニに重ねれば楽勝。ボスも、妖精を写真のようなフォーメーションにすれば簡単。妖精が2人以上いないとツライけど。

◀ハイ、これが下のカニの倒し方です。上のカニも妖精で。

【BOSS ドラキュラ】

▲マジで戦うと、残機がいくらあっても足りないけど、この安全地帯を使えばカ〜ンタン。ちょっと時間がかかるけどね。

安全地帯でエす♡

STAGE・6

中ボス

まぬけな顔をしててカワイイ。こいつはパターンで倒そう。最初は上でガマンして、敵がジャンプしたら正面で撃ちこもう。この繰り返しで倒せるぞ。

▶妖精をタテに並べて、ダメージを与えよう。

◀コットンの出番だ。撃ちこめ青春!

【BOSS ワイバーン】

このボスも5面ボス同様まともに戦うと手強いので、安全地帯を紹介。場所は画面左下なんだけど、位置が甘いと死ぬことがあるので注意しよう。妖精が1人しかいなくても倒せるぞ。

またまた安全地帯!!

▲ヒヤヒヤすると思うけど、大丈夫だよ〜ん。

ハドソン&電撃PC編集部 天の声トーク

電：これ、『銀嬢伝』の明貴美加先生がイラスト描いてらっしゃいますね。お願いするきっかけは?
ハ：うん、先生が業務用を気に入っているということを聞いてね。あと、僕の個人的な趣味かな。
電：そういえば、『銀嬢伝』けっこうプッシュしてたもんね。でも「コットン」のブチ切れた性格って、どこか「ユナ」に通じてるかも(笑)。
ハ：ああ、言えてる言えてる。
電：ただウチのマニア連中からは、声がちょっと、って意見もありますが。
ハ：そうかなあ。社内では評判いいんだよ。そのへんの判断はユーザーさんにおまかせしましょ。

A：もちろん行います。ただ、例年のようにシューティングで行うかどうかはまだなんとも言えませんが、すごいアトラクションを計画中です。

ハドソンQ&A

Q：ハドソンのソフトの価格は、¥5,800、¥6,500、¥6,800、¥7,200の4つに大きく分けられるようですが、基準は？

バトルロードランナー

2月10日発売
¥5,800
A・PZG
2M・Huカード(BU)

あの懐かしの『ロードランナー』が、対戦ゲームになって帰ってきた！　最大5人同時プレイができる3種類の対戦プレイに、全100面のノーマルステージをプラス。1人でもみんなでも、楽しくプレイできてしまうのだ!!

5人対戦プレイで広がる『ロードランナー』の世界

サバイバル	相手をすべて倒し、勝ち残るまでプレイする。『ボンバーマン』の対戦プレイと同じルールだ。
エスケープ	金塊とはしごを手に入れて画面の外(上)にいちばん早く脱出したプレイヤーが勝ちとなる。
タッグマッチ	2人対2人の戦い。ルールはサバイバルモードと同じで、相手チームを全滅させれば勝ちだ。

アイテム

▲2か所同時に穴が掘れる。相手をハメるのに有効だ。

◀『ボンバーマン』でおなじみ。病気になるのだ!!

◀足が速くなる。先回りしたり敵から逃げたり……。

◀みんなで楽しく『ロードランナー』。友だちをなくさない程度に熱くなろう。

クレスト オブ ウルフ

2月26日発売
¥6,800
ACT
SCD専用

多彩な技を駆使して、悪漢どもをなぎ倒す！　異なる必殺技を持った2人のキャラから主人公を選び、ニューヨークは九龍(クーロン)街の犯罪組織JADOHを壊滅させるのだ！　ハドソンには珍しい、本格格闘アクションゲームなのだ。

ニューヨークを舞台とする本格格闘アクション!

HAWK

●身長
6フィート1
●体重
153パウンド

◀軽快な技が魅力。スピードは速いが、与えるダメージはちょっと少ないのだ。

▶素速い動きで連続攻撃！　何人もの敵と同時に戦うなら、ホークがおすすめだ。

TONY

●身長
6フィート3
●体重
162パウンド

◀ジャンプキックの威力は抜群！　前後の敵を同時に攻撃することもできるぞ！

▶動きがちょっと鈍い分、攻撃力に勝る。でも、はさみ撃ちされると、キツいかも。

ハドソン&電撃PC編集部

天の声トーク

電：あの『ロードランナー』で、どうやってバトルするのかな、って思っていたんだけど。
ハ：けっこうイケるでしょ。このゲームは対戦の部分からつくり始めたんですよ。
電：『クレスト～』についてはなにかある？
ハ：もとは某社のアーケードゲームなの。キャラはこっちで新たに描き起こしたんだけど。
電：へぇ～、なるほど。

ハドソン常務取締役　　ゲームデザイナー

中本伸一&岩崎啓真・グレイテスト対談

今年はPCエンジンの円熟の年になる！

発売７年めを迎え、新ハード登場のウワサもささやかれるPCエンジン。はたして今年は、PC、そしてゲーム界にとっていかなる年となるのか？
２人のプロフェッショナルがシビアに語り合う４ページ。
刮目して読むべし!!

やはりゲームソフトの値段は高い!!

電撃：まず昨年というか、ここ数年来のゲーム界の状況として、**"ソフトが売れない"**という大問題があると思うのですが、今後この状況は打破されるでしょうか？

岩崎：まず、なぜ売れなくなったかに関しては、やっぱり**値段が高くなったから**でしょう。ＰＣでいえば６～7,000円台、ＳＦＣはもはや8,000円台でしょう。１本8,000円するソフトを年に10本買える子どもがいるとは思えないんだ。これが５～６年前なら、ソフト１本が5,000円しなかったわけだから。それだけでも、まず購買量が半分になっちゃう。

もうひとつの理由は、ゲームというメディアが定着したこと。ゲームが珍しかった頃は、もうどんなものでも、動くだけで楽しかったんだけど、「ゲームには面白いものもあれば面白くないものもある」ということが誰にでもわかるようになった。

中本：ユーザーの目が肥えてきた。それにみんなくわしい。自分のお金で買うんだから当たり前なんだけど、とにかくくわしい。あらゆるインフォメーションをよく覚えてるよ。だから雑誌作るほうもメーカーも、このことを真剣に受けとめないとダメだと思う。たとえば岩崎くんが言ったように、確かにソフトは高い。でも、ユーザーが本当に面白いと確認できたら、高かろうが、年間10本だろうが、なんとかして買うと思うよ。ところが実際には、そういう**環境ができあがってない**。

で、その結果として、売れるのはビッグタイトルとか言われる**続編**や**移植モノ**、いわゆる安全パイ的なソフト。それ以外のソフトは、浮き上がるチャンスがないよね。

岩崎：さらに言えば、**ゲームタイトル自体も多すぎる**と思う。たとえば、ゲーム業界全体で昨年１年間で400本だか500本だかのソフトが出てるわけ。量販店とかデパートならともかく、町のおもちゃ屋さんが、これを全部仕入れられるかっていったら、これはもうほと

◀量販店や専門店、中古屋などはなかなかの盛況を見せているようだが…。

ハドソンQ&A

A：ロムは容量によります。CDは普通¥6、800ですが、開発にかなりの人手や時間がかかる"大作"はやや高くなることがあります。

Q：未発表の制作進行中のビッグタイトルを、せめてサワリだけでもいいですからちょろっと教えてください。なんとかお願いします！

今年は熟成の年！実験的なこともやりたいね。

中本伸一

プロフィール
㈱ハドソン常務取締役。'72年の会社設立当初からのメンバーで、PCエンジンはもとよりファミコン創成期からソフト制作等に携わる、業界の天皇的存在。

DUOに力を入れつつ、32ビットチップセットを育てる。ユーザーに余計な負担や不満を与えないように、じっくりと着々と進めるというのが今年の仕事かな。それから、PCのソフトはもっと活性化できると思うね。そのためにも、実験的なソフトをいろいろと作ってみたいね。

んど不可能なんだよね。だって仕入れ値が半値としたって、全部1本ずつ仕入れても200万円近くかかるわけでしょ。もちろん実際には10本とか20本とか、まとまった数を仕入れなきゃいけないわけだしね。

その一方で**中古市場が拡大**しているというのも原因のひとつ。そりゃ面白くないソフトなら中古で安く買うほうがいいに決まってる。

中本：いや中古市場のいいところはさ、面白くないソフトは、値段が下がっているからすぐわかる。それが**生のレビュー**であるわけ。雑誌のレビューとかよりも、もっとシビアなね。特殊なプレミアがつくものもあるけど、中古ソフトの値段っていうのは実際すごく参考になる。確かに新作が売れない原因のひとつかもしれないけど、いいと思うよ。ソフトに対する本当の評価が出ているってことで。

雑誌も、もっと考えるべきだ

岩崎：評価ってことで言わせてもらえば、ゲーム誌のレビューね、まぁ僕もやっているんだけど。たとえば売れてる某誌のクロスレビューで、『ボンバーマン'93』をある人物がこう評したんですよ。「私は対戦モードをプレイしていないけど、この点数」。これは意味がないでしょ？　そのゲームの最大のウリのひとつを、完全に無視しているわけなんだから。そんなことやってたら、誰も雑誌のレビューなんて信用してくれなくなっちゃうよ。

それから、これは前から思ってたんだけど、**雑誌の人たちって勉強してない**よね。SFCが出たときは16ビット、16ビットって騒いで、またぞろ新ハードが出そうだっていうと、今度は32ビット、32ビットって言ってるでしょ。でも32ビットっていうのが、どういう意味だかわかってる人って本当に少ない。なんにもわかっていないのにさ、「さすが32ビット！」。別にゲーム誌の誌面で、技術者にしかわからないハードウェア講座をやれとは言わないけど、**最低限のことは理解して、記事書いてほしいよね**。現実に16ビットのマシンで、なんだかカクカク動いちゃうSTGが、8ビットのPCエンジンで、スムーズにプレイできているわけでしょ。

中本：というかね、何ビットという記述自体をもうやめるべきなんだよ。ハドソンが去年発表した32ビットチップなんだけどね、これを使っちゃうと、処理スピードから考えればもう十分なんだ。だから何ビットであろうと関係ないんだよね。十分に速い処理ができるという事実があるだけで。

だから何ビット論争ってのは、無意味な泥仕合になっちまっているんだよな。ユーザーのためにならないよ。だからなるべく**ビット数は関係ない、ソフトの質だ**という方向に持っていったほうが絶対にいいと思うな。

◀STG最激戦区のPCエンジン。マニアがささえるジャンルではある。

◀昨年は、妙にカルトなノリのゲームも登場し始めた。

PCエンジンの現状と今年の展望

電撃：さてそれでは、今年はPCエンジンにとってどんな年になるでしょうか？

岩崎：ひとつは、CD-ROM²の円熟期かな。雑誌のアンケート結果を見る限り、ユーザーの60%以上が、CD-ROM²、それもスーパーCDを楽しんでいる、という状態になったということ。逆に言えば、もうPCエンジンというのは、**CD-ROMなしでは考えられないマシン**になってきているわけだよね。

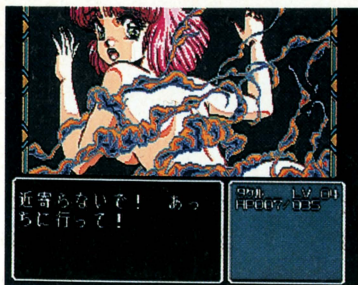
中本：確かに岩崎くんが言ったように「CD-ROM²の円熟期」という表現がぴったりだと思うね。ハード的にも、いろいろ考えられると思う。これはNECの問題なんだけど、私が登場を期待しているものは、もっと**買いやすい値段のDUO**※であるとか、それから、たとえば倍速をつけた**速いDUO**とかね。

電撃：ソフト的にはどうでしょう？

岩崎：ソフト的には、PCというのは、ちょうど3～4年前のFCと同じになっているんじゃないかな。技術者的な見方で言うと、FCと同じで、マシンの性能をほぼ使い尽くしたと。だからあとは、どのように技術を組み合わせて表現していくか、というところまできているでしょう。

中本：マウスとか、あとワイヤレスパッドとか、環境が整ってきたからね。たとえば**「マウス専用ボンバーマン」**とか、ちょっと違った展開になる可能性もある。ソフト的にはね、今、岩崎くんが言ったように、もう作り手は知り尽くしているから。やっとこれから、みんなおいしく作れるというところかな。

電撃：昨年はH(エッチ)系のソフトや、〝激ムズSTG〟といった、マニアックなものが目立ったように思いますが、こういう傾向は今後…？

  ※P.4に関連記事掲載

◀CD－ROM²だからこそ、ハイクオリティな美少女ゲームも…。

中本：う〜ん、最近の女の子路線ね。ほかでも書いたけども、あの路線はけっこうＰＣエンジンの色になっちゃってるんだよね。

岩崎：いいんじゃないかな。中高生を対象にしたゲームでさ、ＰＣのCD-ROM²に限らずね、女の子が出るのと出ないのとどっちがいいのかと考えりゃ、そりゃあ**女の子が出るほう**でしょ。僕は個人的には『超兄貴』のほうが好きだけどさ（笑）。

ただ気をつけなきゃいけないのは、**裸を出すのはいちばん楽**なんだ。だからあの手のソフトがあってもいいけど、作らないメーカーが大半であることが望ましい。

それに結局のところ、これもCD-ROM²だったからセンセーショナルなわけでしょ。絵がきれいで声も出るわけだから、そういう意味でのＨ度は高いよね。

中本：ただ、この間パソコンのＨゲームで規制ができたように、あまりに過激化するようだと、規制が必要にはなるだろうね。今のところは各社の良識ということで。

岩崎：僕としては、ゲームに映画の〝Ｒ指定〟のようなグレードがほしい。ＳＦＣとかは、もう完全に子ども向けに規定しているから裸はダメなんだけど、僕はもう少し容認したほうがいいと思う。だって話の必然として、たとえば恋愛を扱ったりしたら避けて通れない表現ってあるわけでしょ。だからＲ指定。子どもはひとりで見ちゃいけませんというね。

※数値はＮＥＣホームエレクトロニクス提供。'92年度は記事作成時まだ年度内（各年度は4/1〜3/30）のため、下期の出荷台数については同社の販売計画数、タイトル数については、1/10現在３月末までの発売予定数を使用。「ＰＣエンジン」にはコアグラ、スパグラ、シャトル、ＧＴ、ＬＴ、コアグラⅡ、「ＣＤ－ＲＯＭ」にはスーパーロムロム、ＤＵＯを含む。ＤＵＯ単体は'92年度上期までで50万台を出荷。同下期には30万台の出荷を見込む。

中本：ただ、その指定があるためにもっと過激になるようじゃ困るわけ。**エロのほうに走られちゃ困る**んだよね。現状では、そう危ない方向に走ってるのはないと思うけど。

電撃：〝激ムズＳＴＧ〟については？

中本：STGに難しいものが多いのは、**マニアがいる**からでしょう。もうこれだけ長い間、ＳＴＧというものをあちこちの会社が探究しているから、悪い言葉で言うと、ユーザーとしてはものすごくすれているわけでしょ。それを満足させるためにそういう方向性にならざるを得ない気がするよね。初心者向けのＳＴＧという方向もなくはないんだけど、マニアにはそっぽ向かれちゃうし。

電撃：ソフト全般に対してはどうでしょう？

岩崎：この２〜３年で、ＰＣのゲームの平均レベルはすごく向上したと思う。ただその結果として、**80点のゲームばっかり**になってるというのはある。突出した魅力を持ったゲームが少ないような印象を受けるよね。悲しいことに。

決してレベルが低いわけじゃなくて、並のもんじゃ誰も満足しなくなっちゃった。**グルメになっちゃった**と僕は思うよ、正直言って。

中本：それ、面白い表現だね。確かにグルメだ。とくにＰＣユーザーは、けっこうおいしいもん食べてきてるから。グルメに対しておいしい料理を作るというのは、これは難しい。

岩崎：だって、たとえばね、対戦ゲームをしたいときには、『スーパー桃鉄Ⅱ』『ボンバーマン'93』がある。ＲＰＧはどうだ、『天外Ⅱ』がある。じゃＳＴＧは『グラディウスⅡ』がある。これ全部ここ１年間の作品ですよ。どれ買っても、損したという気がしない。

ハドソンQ&A・A：続編では『○○○○○○○Ⅱ』や名作『○○○○2』。また『○○○○○○○○○○2』も開発中。パソコンの大作の移植も2本ほど。

岩崎啓真

『天外Ⅱ』に関しては、やるとすればまた、とんでもないサイズになるんだろうなってことぐらいでね。それより実験的なゲームを作りたい。たとえば、ハッピーエンドじゃない、苦い勝利を得るようなゲーム。ストーリーの語り方や演出の技法についても、いろいろやってみたいことはあるんですよ。

■プロフィール
ＰＣ業界を代表するゲームデザイナー。『イースⅠ・Ⅱ』、『天外魔境Ⅱ卍MARU』の演出、プログラムを手がける。本誌クロスレビューのレビューアーでもある。

ハッピーエンドにならないゲームって作ってみたい。

CD-ROMの先駆者として

中本：CD-ROM²のゲームに関しても同様で、各メーカーみんなうまい使い方をしてくれているしね。まだ、『天外Ⅱ』までギリギリにチューニングされているものは少ないけれど、これは根性とお金と時間の問題だからね。

岩崎：ＣＤに関して言えばね、今もって雑誌なんかで言われてることなんだけど、「CD-ROMだと絵がきれいで、音が出る。それはいいから別の使い方を見せてほしい」ってヤツ。こういうこと言う人ってさ、ゲームの中で絵がアニメーションして、肉声でしゃべるってことがどういう意味を持つのか、まだわかってないんだよね。

　これから先、ＳＦＣのCD-ROMが出てきて、全機種のCD-ROMが出そろう時代になるよね。これでやっとＰＣの先見性とかが見えてくるんだろうね。ＰＣやってないソフトメーカーは苦労するよ。**CD-ROMソフトを作るためのノウハウ**がないんだから。

中本：ただ、ＰＣエンジン陣営としても整備しなきゃいけない環境は、まだまだあるんだ。たとえばCD-ROMのゲームは、本気で作ると開発費がバカ高くなる。それはソフトの価格にどうしたってはね返るから、ユーザーのリスクを考えるなら、去年ウチ（ハドソン）やコナミさんがやったように**体験ソフト**とか**パイロット版**みたいなものを作っていくべきなんだよね。できればＮＥＣさんが音頭をとって、春夏秋冬に１枚2,000円ぐらいで、５〜10本ぐらいのソフトのさわりがプレイできるようなものを出せるといいんだけど。それによって市場も活性化すると思うんだ。

新ハードの登場は、ＰＣにとって？

電撃：年頭に発表された、LD-ROMなど、'93年に登場する新ハードは、ＰＣエンジンにどんな影響を与えるでしょうか？

中本：これはあくまでも、個人的考えなんだけど、**PCエンジンは、DUOでまだまだいける**と思う。さっきもちょっと言ったけど、すでにハードの性能がどうこうっていうよりも、CD-ROMっていうメディアの力自体が大きいわけだよ。だからこれまでのフォーマットを殺すことなく、低価格化、高速化といった方向をＮＥＣさんには期待したい。

　去年、ウチ（ハドソン）から発表した32ビットチップセットに関しては、いつでも発進できる準備は整えておくけれども、今年はじっくり熟成させたいというところかな。

岩崎：実際、ＤＵＯは成功しているわけですからね。現実を見た場合にはね、**事実上CD-ROMでの実績を作っているのは、PCエンジンしかない**んだから。少なくとも、今すぐにＰＣのCD-ROMを変える必要性はさほどないと思う。価格を下げてくれ、速度を上げてくれ、その２つさえあれば十分。それによって市場を広げていったほうが、業界全体としてよりプラスになるでしょう。

◀年頭に発表されたLD－ROM。くわしい情報は、本誌6ページに。

中本：そうそう。まあ、そういったことをですね、我々ソフト会社としては、ＮＥＣ ＨＥさんに強く要望したいと。

　ただLD-ROMに関してはＮＥＣ、ハドソン、パイオニアの３社は協力関係にありますから。あのマシンこそ、ある意味で〝高速ＤＵＯ〟とも言えるわけだしね。

岩崎：あれは、ＡＶ野郎にとっては無敵のアイテムになりますからねえ。ＣＤ聞けて、ＬＤ見れて、ゲームまでできる！　ＬＤドライブもＤＵＯも持ってない人なら、確実に〝買い〟でしょう。ちょっと値段は張るみたいですが、僕はもう絶対に買います。

中本：それにねぇ、岩崎くん。**『天外Ⅱ』ぐらいまではDUOで**遊んでもらわないとね、ユーザーのことを考えた場合には。ね、広井さんも、**読んでますかー？**（笑）

岩崎：オレ、もうあんなに大変なの、やりたくないよー（涙）。

ハドソンよりプレゼント ★ SCD版『天外魔境』を50本！

キミの好きなハドソンのキャラは？

　特集の最後に、ハドソンよりビッグなプレゼント!!　年末年始のDUOキャンペーンの景品で、もう手に入れることは不可能かと思われたSCD版『天外魔境ZIRIA』を50本大放出!!　キャー!!

　欲しい人はハガキに「キミの好きなハドソンのゲームキャラ」を３人と、「ハドソンにひとこと」、そしてもちろん住所、氏名を書いて、右のあて先まで送ってください。

締め切りは２月15日（消印有効）。本誌編集部とハドソンの審査のうえ、当選者は３月30日発売の５月号で発表します。

あて先

〒101 東京都千代田区神田神保町
2-22-11　カンナビル
電撃PCエンジン編集部
ハドソンプレゼント係

流行のきざし

はやり

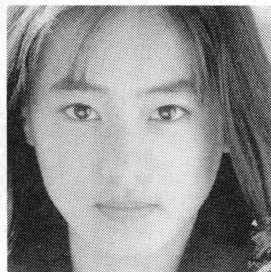
今月のきざし ラインアップ

アイドル
VIDEO & LD
PLAY & HOBBY
超兄貴CD
MUSIC

さらにステップアップ'93年をうらなうアイドル

持田真樹ちゃん

'93年がスタートした。芸能界も年末に目白押しの価値ある(?)賞に向けて、続々とアイドルが登場する。そんなながで"流行のきざし班"は、このコに注目する。彼女の名前は、もちだまきと読む。もちろん芸名ではなく本名である。まず、このアイドルらしからぬ名前をオープンにしているところからして大物の予感がする。彼女を知っている人も多いと思う。なにしろ「チップス」や「ラブメタシン」さらには「カロリーソフト」のCMモデルをやってたし、ANB系バラエティ「桜っ子クラブ」のレギュラーもやってるし、さらにはTBS・金曜22時というトレンディドラマの総本山みたいなところで放映している「高校教師」にも出演しているわけだからである。彼女のキャッチフレーズは「こらえきれない瞳」—世界最高峰の瞳を持つ少女—となっている。そのとおり忘れられない瞳になりそうな予感がする。

PROFILE
誕生日：'75年1月11日
出身：千葉県
バスト：76cm
ウエスト：58cm
ヒップ：82cm
血液型：O型
※ドラマ「高校教師」では、相沢直子役で出演中。

◀2月24日発売のシングルCD。「そのままでいいわ」「恋人みたいじゃなくても」の2曲を収録。作詩・作曲・アレンジとも、すべて穂口雄右氏が担当。日本全国のローソン3300店で、店内放送が決定している。

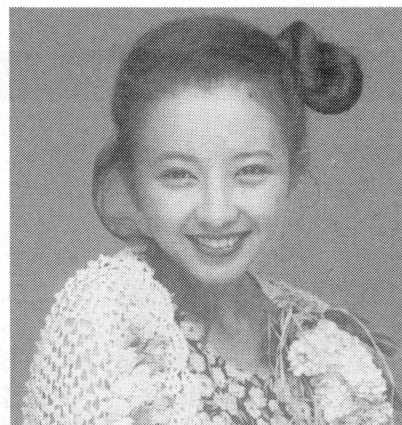
◀ニッポンハムのカロリーソフトのCMに出演。

高橋由美子ちゃん

PROFILE
誕生日：'74年1月7日
出身：埼玉県
バスト：82cm
ウエスト：56cm
ヒップ：80cm
血液型：A型

▲2月24日発売。「お願いダーリン」(仮)の主題歌に予定されている。

昨年は映画「ちびまるこちゃん—私の好きな歌—」の主題歌「だいすき」や、雑誌グラビアなどで大活躍の高橋由美子ちゃん。じつは彼女、知る人ぞ知るゲーマーアイドルなのだ。メガドラの定番ともいえる、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』の攻略ビデオに出演しているんで見た人もおおいと思うけど、ほかに好きなゲームはなんと『上海』シリーズという、ナカナカのシブさ。2月には、フジテレビ系ドラマ「お願いダーリン」(仮)の主演も決定しているゾ!!

VIDEO

OVA「ドラゴンハーフ」

人間とドラゴンのあいだに生まれたかわいい女の子ミンク。彼女が人間のアイドルに恋してしまったところから始まるストーリー。お色気あり、ギャグあり、美形キャラありと、美少女ファンタジーアニメの王道をいく作品だ。

▲3月26日発売。ビクター音楽産業より。

矢追純一UFO現地取材第四弾

このシリーズもいよいよ4作目。今回は、生きた宇宙人がつかまっていたという謎に肉迫する内容だ。矢追純一氏のコメント、UFO最新情報をくわえ、ますます好調！ とくに宇宙人の死体といわれる映像は必見だ。

▲3月1日発売。バップ・より。

レジェンド・オブ・アレクサンダー

アレクサンダー大王が世界を征服したときに使ったといわれる伝説の魔剣。この剣を巡り、殺人事件がおこる。N.Yの刑事アンドリューは、この事件の謎を解くべく立ち上がった。2000年の時を超えた戦いが、今始まる。

▲2月26日発売。パック・イン・ビデオより。

ここはグリーンウッドV ～君を好きでよかった（前編）～

「花とゆめ」に連載で人気のこのコミック。毎度、毎度と緑林寮（グリーンウッド）の面々が楽しい話を展開するぞ！ 今回のビデオは、コミックの10巻と11巻が中心。サウンドを、サザンオールスターズの関口氏が手がけているぞ。

▶2月26日発売。後編は3月末発売予定。

ハイランダー2―甦る戦士―

'92年5月に全国ロードショー公開作品の「ハイランダー2」が、ついにビデオで登場だ。主役にクリストファー・ランバード、さらにはショーン・コネリーがワキを固めキャスティングはバッチリ。SFXもみものだぞ。

▲2月1日発売。バップ・ビデオより。

インスマスを覆う影

「ずっとあなたが好きだった」の冬彦役で、社会現象ともいえるブームをおこした佐野史郎さんの最新主演作がビデオで登場だ。魚人間の死体が打ち上げられた街を舞台に繰り広げられる恐怖の怪奇ストーリー。

▲2月26日発売。TBS/パック・インより。

OVA「サイバーフォーミュラ」

ビデオでしかみられない「サイバーフォーミュラ」もいよいよ3作目。今回は、主人公ハヤトと並ぶ超人気キャラ・ブリード加賀が登場。彼の協力により、ハヤトが新走法をあみだす。はたして誰が勝つのか…

▲2月1日発売。バップより。

ヒマラヤの赤い自転車

押しても押されぬNo.1アイドルKYON²が、初めて白衣の姿で登場するこのドラマ。大自然の中、愛と友情をテーマに、1台の自転車をモチーフにストーリーは進行する。

▲2月26日発売。TBS/パック・インより。

LD

魔物ハンター妖子2

昨年発売されたビデオに続き、いよいよレーザーディスクで妖子が登場だ。今回は、先着5000名に描き下ろしイラストジャケット、ステッカーなど5大特典つき。まさに、コレクターアイテムだね。

▲2月1日発売。東宝より。

HOBBY & PLAY

三国志 盤上遊戯（ボードゲーム）

SLGであまりにも有名な光栄が、今度はボードゲームシリーズを発売したぞ！ 第1弾にあたるこのゲームの題材は、もちろん「三国志」。将棋やチェスのような感覚で手軽に楽しめるこのゲーム。ルールはだいたい挟み将棋と同じ。だけれど、そこはさすが光栄。13種のオプションルールと4種のオプションシナリオをくわえ、なかなか奥の深い仕上がりになっているぞ。

▲全国有名デパートなどで発売中。定価¥4,800（税別）。

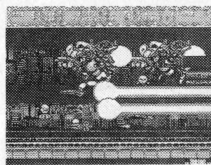
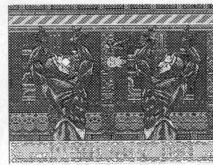
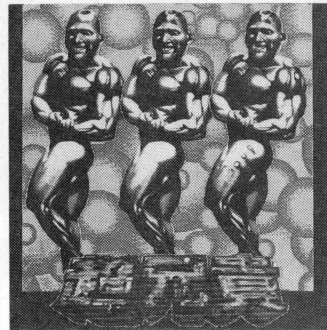
占い機「ウォーリーの愛をさがせ」

アイレムから占い&心理テストマシン「ウォーリーの"愛"をさがせ！」が登場する！ 占い雑誌でおなじみのマドモアゼル・愛先生とウォーリーが守護星占星術＋血液型＋心理テストによりキミの悩みに答えてくれるぞ。占いの項目は、全部で35種類。（複数の恋をこなすには…なんてアブナイのもある）液晶表示に従ってキースイッチを押すだけの簡単操作で、キミの運もバッチリだ。

▲2月より、全国の書店、カラオケボックス、デパート、ファミリーレストラン、などに、おめみえする予定だ。

MUSIC

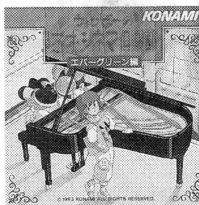
いよいよ世紀末「超兄貴CD」発売

メサイヤより、昨年12月に発売されたゲーム業界騒然の超異色ゲーム『超兄貴』(PCエンジン・SCD専用STG)のオリジナルサウンドトラックが発売されるぞ。まさに恐るべき全32曲。全編をおおう「男のサンプリグ」が叩き出す揺るぎない盤石のウルトラ　ビート(なんのこっちゃ?)！　特におすすめは6曲はいってるアレンジバージョン。きてますとしか表現できない、この超筋肉サウンドにキミはどこまでハマることができるか？　すべての作曲・アレンジは葉山宏治氏が手掛けている。特典として、貼れば貼るほど強くなる(?)兄貴ステッカーがもれなくついてくるぞ。

▲このシーンの曲は、「ブラジル」というゾ！

▲このシーンの曲は、「セクシーダイナマイト」だ!!

▲2月21日発売。NECアベニューより。定価¥2,800(税込)。

パーフェクト・コレクション ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ

▲キングレコードより、発売中。定価¥4,200(税込)

昨年末、PC版でも発売された『ドラスレⅡ』。ファンの人にマストアイテムとなる初のアルバムが発売されたぞ！　交響曲ありの、ハードロックありの、もりだくさんの内容だ。

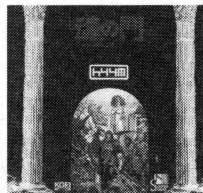
ウィンビーのネオシネマ倶楽部 ―エバーグリーン編―

▲キングレコードより、2月5日発売。定価¥3,000(税込)

『出たツイ』のウィンビーアイドル化計画第1弾CDとしてのこのアルバム。コナミGMの名曲を、ピアノやストリングスを中心にハートフルなアレンジをほどこして収録している。

MIDI POWER Ver. 2.0 ―X68000 COLLECTION―

▲キングレコードより、発売中。定価¥2,800(税込)

X68Kの『グラディウス』『沙羅曼蛇』『A-JAX』から36曲をMIDIアレンジバージョンで収録したこのアルバム。まさにコナミならではの1枚といえるできばえだ。

魂の門 ～ダンテ「神曲より」～

▲定価¥2,900(税込)。ポリドールより発売中。全14曲のラインナップ。

ダンテの「神曲」地獄編の世界を、ハウス・サウンドで再現する戦慄のアルバム。64分にわたる仮想体験はサウンド・トリップの世界にドップリと浸れることはまちがいなしだ。

信長の野望 覇王伝

▲定価¥2,900(税込)。ポリドールより発売中。全12曲のラインナップ。

パソコン版の『信長の野望・覇王伝』のBGMに使用されている音楽をもとに、オーケストラ、和楽器、女性ヴォーカルなどをくわえ、新しい戦国観を感じさせるアルバムだ。

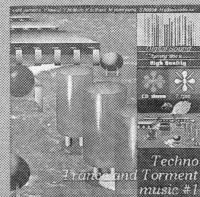
真・女神転生 ATLUS

▲ビクター音楽産業より、2月24日発売。定価¥3,900(税込)。

あの『真・女神転生』の、オリジナルゲームサウンドがCDで登場だ。ディスク1には26曲、ディスク2にはアレンジバージョン8曲が収録されているぞ。あの興奮をふたたび…

今、インディーズCDが超おもしろい！

インディーズCDって知ってる？　それはね、一般のレコード屋さんでは売っていないCDのことなんだ。で…わが"きさし班"MUSIC部隊が今、一番注目しているのがこのインディーズのCDなのだ。ここに紹介している2枚のCDは、夏・冬年2回行われる「コミックマーケット」というイベントなどで販売されているんだ。

注目のポイントは、今GM界第一線で活躍中のアーティストから、今後に期待がもてる次世代のアーティストの卵まで、いろんな人たちがアルバムに参加しているところだろう。"Be filled"には、めがてん細江氏、John氏をはじめ、『マジカルチェイス』のGMを担当した崎元氏が参加、"Techno～"には古代祐三氏、めがてん細江氏などGM界の巨匠が参加している。GMファンは要チェックだ！

Be filled with feeling

◀歌もあり、オーケストラ調ありと、さまざまなタイプの曲を気持ちよく聴かせてくれる、クオリティの高いアルバムだ。(troubadour record)

Techno Trance and Torment music #1

◀名前のとおりテクノ1色のアルバム。テクノミュージックファンはもちろん、コンピュータミュージックファンにもオススメ。(さわやか企画)

AKI
HA
BARA

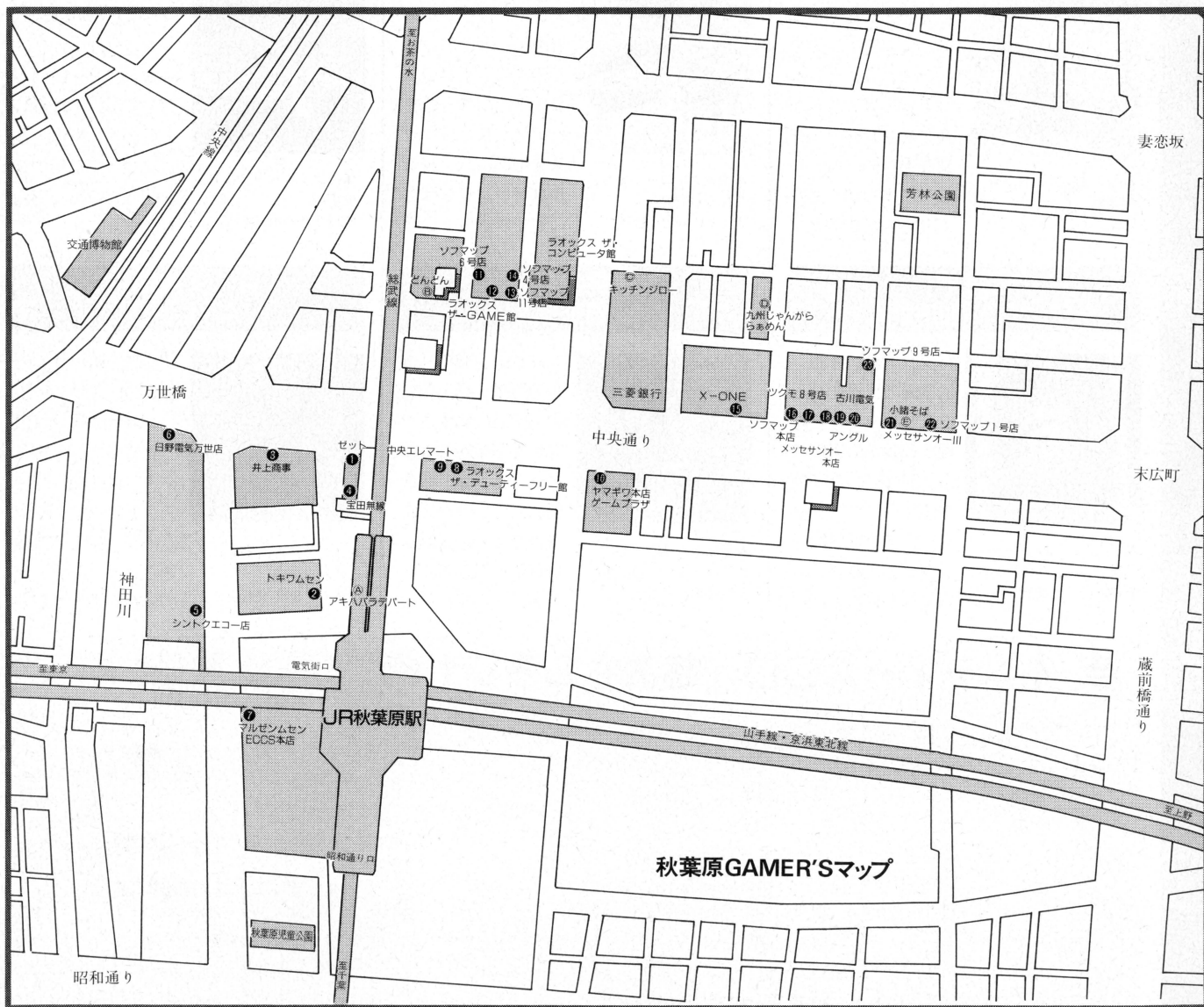
秋葉原+α

お買物MAPガイド

for GAMERS ONLY

世界中に知られたハイテク電気街・秋葉原はゲームファンにとっても、とんでもなくステキな街だ。このガイドを読んで、秋葉原をもっともっと楽しんでしまおう!!

[駅から近い順に紹介しています]

参考文献●秋葉原電脳市場（翔泳社）　マップ図版●星野由美子

はみだしガイド **おなかがすいたらココ!!Ⓐ**

秋葉原の駅ビル・**アキハバラデパートの1階**には、いろんな食べ物屋さんがある。ラーメン、うどん、カレー、すし、丼もの、お好み焼きなどさまざまだ。どの店も味のほうはまあまあだし、とにかくバラエティーに富んでいるので、誰でも自分の好きな食べ物を見つけられるだろう。また、3階の本屋の隣にも中華料理店があるので、おちついて食べたいときにはそちらでどうぞ。メニューの数がすごく多いお店のようだ。

AKI HA BARA 秋葉原MAPガイド

営営業時間 休定休日

秋葉原で1、2を争う安い店

ゼット

TEL (03) 3251-7004 営10:30～20:00 休無

JR秋葉原駅から歩いて約1分。総武線のガード横に、縦長の大きな電光掲示板が輝く「ゼット」という店がある。

外見は小さいものの、各ハード、ソフトの品揃えが良く、新作ソフトの在庫数も豊富だ。一見、表示価格が高めに見えるけど、それは税込み価格で表示されているためで、他店の税抜き表示価格＋3％と比較すると、より安い場合が多い。その他、パソコンソフト、CD、LDも取り扱っている。

秋葉原駅から目と鼻の先にある店

トキワムセン

TEL (03) 3253-8768 営10:00～19:00 休水

秋葉原駅の改札口から見える抜群の場所にあるのがこのお店。

品定めをするお客でいつもごった返している店頭では、ワゴンに入ったソフトが販売されている。SFCソフトがメインみたいだけど、もちろんFC、PC、MDのハードやソフトも販売されていて、値段もまあまあといったところ。ただし、店内のスペースの問題か、おもいっきり古いソフトは置いていないので、新作ソフトを買うつもりで立ち寄るといい。ときどき目玉商品もあるぞ。

ゲーム以外の売り物がスゴイ

井上商事

TEL (03) 3255-0551 営10:30 (日祝10:00)～19:00 休無

中央通りのガード下を、万世橋方面にちょっと歩くとこの店がある。地下が「秋葉原ブックセンター」になっているので、立ち寄りついでに本を買うことができるのがおいしい。

この店はゲーム販売の専門店ではないので、ゲーム売り場が店内の一部にスペースを取ってあるだけで、規模はさほど大きくない。しかし、FC、SFC、PC、MDのソフトはひと通り売っているので、一度はちょこっと寄ってみていいかも。

年中無休がうれしい店

宝田無線

TEL (03) 3253-8778 営10:30 (日祝10:00)～19:30 休無

この店も秋葉原駅の近くにあって、「宝田無線」という大きな電光看板が目に入る。

基本的には、家電製品やパソコンなどを売っている電気屋さんなのだが、ゲーム売り場を一部に設けてゲームのソフトやハードも売っている。……といっても、ゲーム全機種を扱っている品揃えのいい店で、各ハードの周辺機器をひと通り売っているようだ。販売価格はそれほど安くない感じだけど、この近さを考えれば目をつぶってもいいかな。

ジミだが品揃えはバッチリ

シントクエコー店

TEL (03) 3253-7801 営10:30 (土日祝10:00)～20:00 休無

「シントク電機」といえば、中央通りに面した大きなゲームセンターがあるけど、この「エコー店」は、ちょっとジミなところにある。

ゲーム売り場はB1Fにあり、任天堂エンターテイメントのコーナーが設置されている店なのだ。もちろん、MDやPCのゲームも売っている。あと、ゲーセン用のきょうたいも2つあり、『ストII'ターボ』がいち早く置いてあったという店でもある。

アキバのニューフェイス

日野電気 万世店

TEL (03) 3257-0036 営10:00～20:00 休無

中央通りに面してはいるものの、万世橋の近くにあるため見落としやすい店のひとつ。

この店は、最近になってゲーム関連の品を販売するようになったところで、比較的あたらしい店なのだ。

店内はスペースを広くとってあり、全機種のハード、ソフトを取り扱っている。店頭では新作ゲームのフリープレイが可能で、店内にはネオ・ジオのきょう体も置いてある。

はみだしガイド

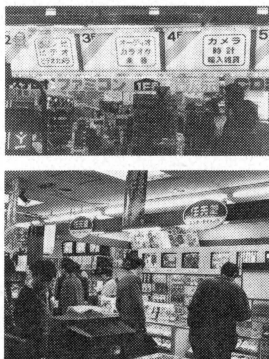
おなかがすいたらココ!! Ⓑ ソフマップ3号店の向いには、牛どん屋「どんどん」がある。並400円、大盛り500円、特盛り650円という安い値段が魅力で、財布の中がさみしくて、腹を膨らましたいときにはもってこいの店だ。ただし、どこの店でもそうだが、昼飯どきはメチャクチャこんでいるので午後の2時頃など時間をずらして店にはいると、ゆったりとくつろいで食事ができるのだ。メニューにはビーフカレーもある。

広くなって品揃えもバッチリ

マルゼンムセンECCS本店

TEL (03) 3255-4911 営10:00〜19:30 休無

山手線のガード横にある「マルゼンムセン」は、基本的には電気店なのだが、1Fの奥には任天堂エンターテイメントを含むゲーム売り場が設けられている。もちろん、任天堂以外のハード、ソフトも売られているけど、やはりメインはFCとSFCのようだ。

ちなみにこの店にも、ネオ・ジオのきょうたいがドカッと置かれていて遊ぶことができる。(もちろん100円ネ) ちょっと休憩するのにはいいかも。

8

いつも外人さんでいっぱいだ

ラオックス ザ・デューティーフリー館

TEL (03) 3253-1341 営9:45〜19:30 休無

店頭でいつもスーパーNES (アメリカ版SFC) のデモが流されているこのお店は基本的には外人観光客向けの免税店だ。だから電化製品に混じって、日本人形やキモノドレスなども売られている。

ゲーム関係はスーパーNESだけを扱っていて、本体、周辺機器、ソフト (30タイトルくらい) はすべてそのまま日本で遊べる。だから買っていく人の半分は日本人のゲームマニアだそうだ。

外見とは裏腹の品揃え!

中央エレマート

TEL (03) 3255-8731 営9:30〜18:00 休無

一見したところ、ゲームなど売っていないように見えるけど、1Fの奥にある階段で2Fにいくと、フロア全体がゲーム売り場になっている。しかし、2Fのスペースが狭いため、ところ狭しと各機種のハード、ソフトが売られている。値段のほうも、安からず高からずといった感じだから、この店に足を運ぶ価値は十分あるぞ。

10

秋葉原でいちばん安心できる店

ヤマギワ本店ゲームプラザ

TEL (03) 3253-2111 営10:00〜19:30 (金土20:00) 休第2水 (7,12月は無)

中央通りに面していて、秋葉原のド真ん中にあるのが「ヤマギワ本店」だ。ゲーム売り場である"ゲームプラザ"は2Fにあり、PCやMDの専門コーナーや、任天堂エンターテイメントが設置されている。

ヤマギワの店員さんは、とても親切で丁寧。ハード類の保証もきちっとしているので、安心して買物ができる店だ。

ミロはじめの

[毎日がアキハバラ♥]

○月△日。今日もアキバに来てしまった。駅を出て、おもいっきり深呼吸をする。……ウッ…クサイ。そう、アキバは汚い所だったっけ。とにかく気を取りなおしてパーツ屋へ足を運ぶ。オレはゲームも好きだが、エレクトロニクス工作やAV機器も好きで、アキバはオレにとって天国のような場所だ。でも…クサイ。

パーツ屋で部品を衝動買いしたあと、AV機器やゲームソフトなどをこまめにチェックして腕時計に目をやると、もう4時間もアキバにいるじゃない! アキバ恐るべし!

11

パソコンソフトがメインの店

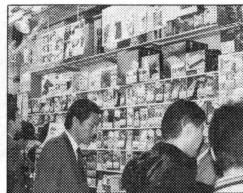
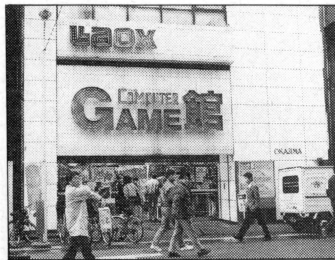
ソフマップ6号店

TEL (03) 3253-4047 営11:00〜20:00 (日祝10:00〜19:00) 休無

秋葉原に十数店舗あるソフマップの6号店で、パソコンソフトを中心に販売している店だ。ゲームのハードやソフトは、1Fの店頭に並んでいて、各機種の新作ソフトの販売がメイン。 家庭用ゲームを売っているスペースが狭いためか、

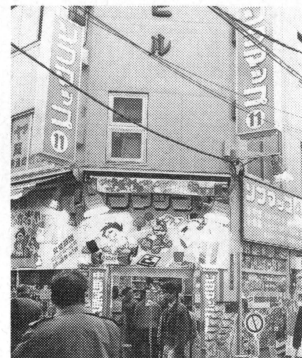
ちょっと古いソフトは売っていないようで、古めのソフトが欲しい場合は、4号店や本店を探してみるのがいいぞ。

おなかがすいたらココ!! ©

ラオックスのザ・コンピュータ館の近くにある**「キッチンジロー」**は、エビやメンチかつなどの揚げ物がメインの店。味のほうもまあまあで、特に味噌汁の代わりに出てくる"とん汁"がおいしい。ただし、服に油の臭いが少し付くので、エチケットを気にする人は、入るのを考えた方がいいかもしれない。でも値段が安く、量が多いというコストパフォーマンスを重視する若者には人気のお店だ。

12 品揃えの良さは秋葉原一!?
ラオックス ザ・コンピュータGAME館
TEL(03)3251-3100 営10:00～19:30(日祝19:00) 休無

ソフトの品揃えということでは、秋葉原で1、2を争うのがこの店。1Fは任天堂エンターテイメントで、任天堂関連のハード、ソフト専門フロア。2Fは、PCとMDの専門フロアで、3Fから上は、各パソコンのソフトが売られている。その上、ゲーム関連の雑誌、攻略本も売られているという、いたれり尽くせりの店だ。その他、ソフトがジャンル別に分類されているので目的のソフトが見つけやすいなど、細かい配慮もバッチリだ！

13 任天堂関連の中古商品はおまかせ！
ソフマップ11号店
TEL(03)3253-9874 営11:00～20:00(日祝10:00～19:00) 休無

この11号店は、任天堂の商品（FC、SFC、GB）だけを扱っている店で、しかも中古専門店なのだ。

中古専門店だけあって、FC発売当時の古～いソフトから最新の中古ソフトまで、できるだけのものを取り揃えてある。「中古でもいいから安く買いたい」という人は、立ち寄ってみるといいぞ。ちなみに店頭では「ストII」のビデオがながれていて人だかりになっていることもある。

14 新作ソフトを買うならココ
ソフマップ4号店
TEL(03)3253-9590 営11:00～20:00(日祝10:00～19:00) 休無

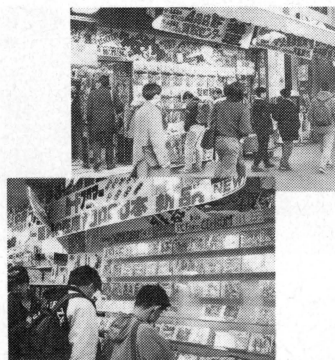
6号店のちょうど裏にあるのが、この4号店だ。

1Fは、各ゲーム機の新品ハード、ソフトの販売がメインで、周辺機器なども売っている。駅から近いソフマップで新品を買いたいときは4号店に行くといいだろう。そして2Fは、任天堂マシン以外の中古ソフトを扱っているので、MDやPCの中古を探している人は要チェック！　ちょうど11号店と逆のコンセプトを持った店なのだ。

15 中央通りを歩いたら見逃すな！
X-ONE
TEL(03)3255-5461 営10:00～18:30 休2,4水(7,12月は無)

この店は中央通りに面していて、ソフマップ本店のとなり（三菱銀行より）にある。

基本的には、家電製品を売っているれっきとした電気屋さんなのだが、店頭の一部にゲーム売り場を設けて、各ハード、ソフトの販売をしているのだ。販売スペースが小さいせいか、こじんまりした感じがするけど、新作ソフトはひと通り揃っている。販売価格は、並といったところか……。

16 店の規模は秋葉原NO.1
ソフマップ本店
TEL(03)3253-3030 営11:00～20:00(日祝10:00～19:00) 休無

本店はB1～7Fまでゲーム機やパソコンの新品中古ハード、ソフト、周辺機器を売っている大規模な店だ。B1はソフトの買取りセンターになっているので、いらないソフトはお金に替えて、そのお金で新たに新品ソフトを買うっていうのもいいんじゃないかな。ちなみにソフマップの販売価格は、秋葉原では安い部類に入る。

17 SFCからパソコンまで何でもアリ
ツクモ8号店
TEL(03)3251-0099 営10:15～19:00 休水

ソフマップ本店のすぐ隣にあるのが、ツクモ8号店だ。

外見は、電飾と販売ソフトのパッケージがおもいっきり貼ってあるせいか、とてもハデ。店頭の上には新作ソフトのプロモーションビデオがながれている。

メインは、各ハードのソフト販売で、パソコンソフトの売り場スペースが一番でかい。店内はやや狭い感じがするものの、ひと通りの物は売っているので、近くを通りかかったらのぞいてみるといいぞ。

はみだしガイド

おなかがすいたらココ!!Ⓓ　ソフマップ本店よこの路地を入ってちょっとしたところに、いつも行列ができている**「九州じゃんがららぁめん」**がある。九州本場のとんこつラーメンにも引けをとらない味の良さがウリで、確かにうまい。とくに、豚の角煮、卵、めんたいこなどが入っている「**ぜんぶ入り**」は、味といい食べごたえといい満点。しかし人気があるがゆえ、いつも行列ができていて、なかなか食することができないのだ。時間のある人向き。

18 マニアがよろこぶ品揃え
メッセサンオー本店

TEL（03）3255-3451㊌10:00～19:30㊡無

通称「３軒ならび」といわれている店のひとつで、ゲーム関連のものなら何でも売っているんじゃないかな？　と思わせる店だ。まさに、ゲームマニアのオアシスといった感じ。価格も、税抜きで掲示してある店の中では１、２を争う安さで、新作ソフトが店頭に出る速さもかなりのもの。店内をくまなく探せばアッと驚くようなものが売っていることもあり、ここを通りかかったら用がなくても立ち寄ってみる価値がある店だ。その他、ソフトの買取りもしている。

安さならソ○マッ○に負けないゼ
古川電気

TEL（03）3251-3022㊌10:00～19:30㊡火

と看板に書いてあるこの店は通称「３軒ならび」の真ん中の店。店内はかなり狭く、休日ともなると人ごみでギューギューになる。売っているものは、隣のサンオーとほとんど変わらず、新作ソフトの店頭に出る早さや、販売価格も同じくらいだ。この店もソフトの買取りをしているので、いらないソフトがあったら売るといいだろう。箱や説明書があって汚れやキズのない方が高く売れる。

20 ゲーム以外の品物にも注目！
アングル

TEL（03）3251-6002㊌10:00～20:00㊡無

通称「３軒ならび」といわれているひとつの店で、この店だけはスカスカした印象を受ける。それもそのはずで、店内のスペースが広い割に、ゲーム関連のものがあまり店頭に並んでおらず、なんだか殺風景なのだ。

しかし、新作ソフトはしっかりと売っているので、隣の２軒ともどものぞく価値はある。店内の奥には中古パソコンのハードやソフト、Hビデオ、CD、テープが置いてあり、売られている物がバラエティに富んだ店だったりする。

同人ソフトや海外ソフトもある店
メッセサンオーIII

TEL（03）3255-3443㊌10:00～19:30㊡無

メッセサンオーの支店みたいなもので、１Ｆで扱っているものは本店とさほど変わらなく、場所的にも本店から近い。２Ｆには、中古パソコンソフトが売られていて、ついでに同人ソフトまで売られている。けっこうムフフなソフトがあるので、お目当ての人はどうぞ……。３Ｆは、海外のハード、ソフト専門のフロアで、スーパーＮＥＳやジェネシスのソフトが売られている。

パソコンソフトとサプライの店
ソフマップ１号店

TEL（03）3258-3155㊌11:00～20:00（日祝10:00～19:00）㊡無

一応ゲーム関連の、ハードやソフトも売っているが、メインは、パソコンの新作ソフトとフロッピーやマウスなどのサプライ用品を売っている店だ。ゲームソフトは各機種の新作ソフトを売っていて、ちょっと古いソフトは、ほとんど置いていない。古いソフトや中古ソフトを探している人は、本店や９号店に行くといいだろう。ちなみに、秋葉原駅からこの店まで歩いても４分程度で来れる。

23 中古ソフトのことならおまかせ！
ソフマップ９号店

TEL（03）3253-9599㊌11:00～20:00（日祝10:00～19:00）㊡無

９号店は「３軒ならび」の裏路地にあり、中央通りに面していないため、ちょっとジミな存在だ。

この店は中古ソフト専門店で、展示量１万本以上という豊富な品揃えがウリなのだ。中古ソフトの種類は、FC、SFC、PC、MD、GB、ネオ・ジオなど、ほとんど揃っていて、中古の攻略本までもが売っているという完璧なまでの品揃え状態だ。「中古でもいいから安く買いたい」という人は９号店へどうぞ。

おなかがすいたらココ!!Ⓔ　メッセサンオーIIIとソフマップ２号店の間にあるいわゆる立ち喰いそば屋が**「小諸そば」**だ。この店の良い点はとにかく速く食事がすむという点につきるだろう。とはいっても、そばはもちろんごはんもののメニューも豊富でしかも量も多いので、おなかのすいているときでも大丈夫だ。ちょっとの時間も惜しんでお店を回ろうというひとにとっては、ありがたいお店のひとつかもしれないね。

人気ソフトの売り切れ時に 頼れる穴場店ガイド 山手線編

渋谷

おしゃれな街ではゲームは売れず？

カメラのさくらや 渋谷店

TEL(03)5489-3636㊔10:30〜20:30㊡無

渋谷にゲームを買うためだけにくる人は少ないのか、意外と人気ソフトが売れ残っていたりするという穴場の店。別の目的で立ち寄った人が、ついでに買っていく場合が多いのだろうか。そう考えて見てみると、たしかにマニアックなソフトほど売れていないようだ。欲しいソフトを買いのがして、真っ先に当たるべき店はここだとすすめておこう。おっと、場所はチームで有名なセンター街の真ん中だ。

池袋

確かに安い、しかもここは穴場！

ビックカメラ 池袋北口店

TEL(03)3988-0020㊔10:00〜20:00㊡無

ＴＶコマーシャルでおなじみのビックカメラは池袋駅周辺に５店舗もあるけれど、そのうちもっとも地味な店がこの北口店。さびれた感じの北口に出ると、居酒屋とＨ映画館の間にある。以前は品ぞろえ・価格で本店にひけをとらず、しかし在庫がやけに豊富という理想的な穴場店だったんだけど、最近扱うソフト数が減ってしまったみたいで残念。再び充実して穴場店１位に返り咲いてほしい。

新橋

ビジネス街にあるディスカウント店

キムラヤ 新橋２号店

TEL(03)3433-0200㊔10:00〜21:00(日祝20:00)㊡無

ＪＲ新橋駅烏森口を出てま正面にあるのが、ビジネスマンに人気のあるこの店。ディスカウントショップの殺伐としたイメージはどこにもなく、きれいでおしゃれな感じがする。ゲーム売り場は、任天堂エンターテイメントで、ＳＦＣが中心だけど他の機種も充実している。

新橋以外に、神保町などにも店舗があり、同様にゲームソフトの販売がされている。価格は秋葉価格にかなり近い。

御徒町

これぞ真のディスカウントショップ

多慶屋

TEL(03)3835-7777㊔9:00〜20:00㊡無

御徒町北口から春日通りをまっすぐ行って高速１号線の高架をくぐったあたりに数店舗並んでいるのがこの有名な安売り店だ。不景気といわれるこのごろは消費者の間での人気もあがっているようで、平日でも人があふれかえっている。ゲームソフト・ハードはたしかに安いけどどうも売り切れが多いのが目についた。ゲーム以外の商品がすごく多いので、やはりそれらのついでにチェックする店かな。

御徒町

おもちゃ専門館もある

ゼア

TEL(03)5688-8413㊔10:00〜20:00㊡無

店頭になんとデスカウントと大きく書いてあるこの店は、多慶屋の隣にあって、やはり数店舗を近くに構えている。本店の１Ｆとおもちゃ専門館でゲーム機とソフトを扱っているけど、価格的には多慶屋よりやや高めな感じだ。しかしその分売り切れは少なく、品ぞろえ的にはかなり充実しているようだ。隣で売り切れていたらこちらで少し高くても買うというような感じがいいのかもしれない。

ミロはじめの ［ソフトを安く買う方法］

ソフトを安く買うという方法とはちょっと違うけど、私ミロはじめが昔、すごく貧乏だった中、高生時代にやっていた手がある。それは、遊ばなくなったソフトを売ってお金にし、そのお金と少ないこづかいをプラスして新しいソフトを買うという作戦だ。この、売る→買う→売る→買う……という涙が出るようなパターンを続ければ、こづかいの出費が節約できるのだ。秋葉原でソフトを安く買うのは、このガイドと足を使って安い店を探せばＯＫだね。

はみだしガイド **おなかがすいたら 番外編**

最後に紹介する食べ処は、秋葉原駅の改札を出て右に行ったところにある”**レストランさ○ら**”だ。いちおうレストランというだけのメニューの種類はある。値段は1000円しないものが多く、安い部類に入る店だけど、味のほうは……う〜んとても○○○ね。えっ？　ハッキリ言えって？　それは、○ン○味のカレーライスとカレー味の○ン○のどっちを食うか言え！　というくらいキツイっすよ。

みなさまのおたよりだけがたよりです

そこぬけ
そこぬけ
お馬が通る
なんつって

イラスト　盛本康成

年が明けたぞ　それヌケよう

おーいみんな、そこぬけてるか〜い！　あチュチュンがチュンのヨイヨイヨイやサっと（と無意味な気合を入れて）、さあ「そこぬけチャンネル」輝く！第2回のスタートと張り切ってまいりやショー!!　ヘヘイヘイ。
さて、改めて言うまでもないが、「そこチャン」は、読者のみんなのハガキに、電P編集部が体当たりで取り組む読者ページなのだ。右にあげた12のコーナープラス、フリートーク&イラストコーナーが、キミの投稿をまだかマダカ、はよこいハヨコイとお待ち申し上げております（ここだけ敬語）。締め切りはとくになし。ただページ制作の都合上、だいたい15日前後までに届いたハガキは、その次の月末発売号に掲載されるぞ（もちろん採用されたら、の話）。そして気になる原稿料は、なんと採用者には5万ヌーケ（日本円に換算して500円）をプレゼント！　またとくに面白いネタには、原稿料の2倍、3倍、4倍アップもアリアリ!!　さらにスペシャルプレゼントがあるコーナーもあるぞ。さあみんな、レッツそこぬけ！

	コーナー	内容
ゲーム関連	ホメ殺し道場	……………キミの好きなゲームをホメ倒せ
	金星ちゃんを探せ!	………ゲーセン等で見つけた美人の写真
	場末ゲーセンはここだ!	…現代にいまだ残るこんな遊技場
	移植直訴団	……………他機種のゲームの移植を推進しよう
	愛のゲーム質問箱	………ギャルの質問に答えてあげてネ
	ヲタクちゃん品評会	………身近にいるヲタクちゃんを教えて
	真・じゅもんがちがいます!	…ゲームをネタに鋭くダジャレしよう
バラエティ関連	テレビ ウオッチャー	……あなたとしたいテレビのお話
	ウワサの!心霊ラブラブショー	…キミのホラー体験やウワサ話を送れ
	信じる者は救われる!?	……悩める者に人生相談コーナー
	なんでも自慢 オレが日本一	キミもなにか自慢してみないか?
	バック・トゥ・ザ・小学校	…小学校時代の面白い話を募集
	マニア通信	……………みんなにオススメしたい本やアニメ

激笑保証

あなたは24時間ゲームを愛してますかぁ?

ホメ殺し道場

恍惚のとき…、それは超最高のゲームをプレイしたときや、ある意味で最高のゲームを買ってしまったときに、突然やってくるもの。この道場は、そんな状態にキミが体験したほとばしる感情を、すべてホメ言葉にたくして発表してもらおうというコーナーなのだ。

では、さっそく師範代からの例文をひとつふたつお目にかけよう。「『超兄貴』さま、あなたのおかげで僕は、未知の世界の美しさを知ることができました。もうさ○や薔○族を怖がったりしません」さらにもう一例、「『プロジェクトF』ドノは、限りある時間の大切さを教えてくださった偉大な作品です」

どうかな? ホメ殺し道の精神とはどういうものなのか理解してもらえただろうか。

道場への入門方法は簡単! 上に書いてある掟を守ったうえで、ハガキに最低1文を書いて送れば、即、入門だ。

威力絶大のホメ殺し文を送った入門者は、初段〜免許皆伝までの4段階で段位認定をし、それに応じて5万〜20万ヌーケまでのホメ殺し中止要請金を与えるぞ。

我こそはと思う猛者は、ぜひ腕試しをしてみてくれ!!

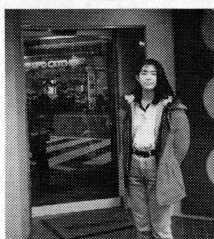
入門の掟

一、ホメ殺し文は、簡単、明瞭、簡潔に
一、ホメる対象はゲーム関係に限る
一、本当の意味でホメてもよしとする
一、師範代の中止要請には従うこと
一、悪口を使ったものは、即破門

▲こんなふうに、楽しいイラストつきで送ってくれると、なおグゥだ。

金星ちゃんを探せ!

ゲーセンで見つけたかわいいゲーマー

今月の金星ちゃん

▲写真を撮るときは、必ず本人の承諾を得ること。写真は編集部バイトのKさん。

かわいい女の子とお近づきになりた〜い! それがダメなら、せめて写真を見た〜い!! ということで、強引に始めてしまう企画がこれ。いちおう“ゲーセンで見つけた女の子”という大義名分をつけているけど、この際おかまいなし! とにかく応募するべし!!

金星とは……………………

かわいい女の子はすべて金星なのである。掲載者にはスカウト料として20万ヌーケを進呈。自薦、他薦問わずだよん。

テレビウオッチャー

キミは目撃したか!?

ブラウン管に電撃ファミリー、電撃デビュー!

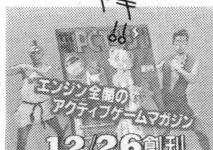
年末から年始にかけて放送された、電撃ファミリー5誌創刊のCM、見た? 正直言って、編集部員の僕らも脱力してしまった。出演してくれたのは、オナラに火をつけたり、ピラニアを飲んだりと、アブない芸させたらいまや世界一の「電撃ネットワーク」。5名にCMをまとめたビデオをあげる!

▲左からダンナ小柳、南部虎弾(リーダー)、三五十五、ギュウゾウの面々。

信じる者は救われる!?

最近のゲームは高くて買えないぞ〜!!
千葉県 うききくん

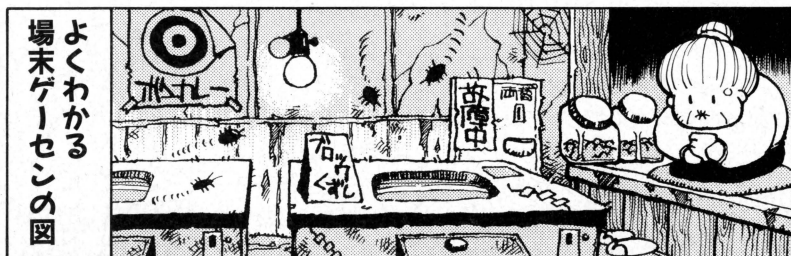
A まずは、電撃PCを買えるだけ買え!

昔のことわざに"金は天下の回りモノ"という言葉がある。キミがたくさん本誌を買うと、編集のⓉの給料が上がる。そうするとⓉが競馬に大金を賭けられて、馬券が当たり大もうけする。すると、Ⓣがハデに買い物をして、景気がよくなる。そうなれば、キミのお父さんの給料が上がり、キミのお小遣いが上がり、高いゲームソフトも買えるようになる。わがギャンブル壱信教も、教祖たる我、バレンと一心同体のⓉがもうかると、とてももうかる。これで世界は救われる! さあ、本屋に走るのだ〜!!

「究極の」場末ゲーセンはココだ!!

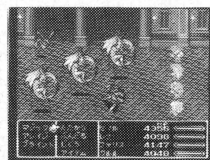
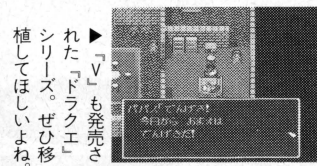
――アンチトレンディ宣言――

最近、繁華街のゲーセンは、み〜んなデートスポット化が進んでるね。しかし!! ここであえて言いたい。天然記念物的存在となった、薄暗い時代遅れのゲーセンをあらためて愛そうではないか!! いつ動くとも知れぬ店番のババア、10年以上前のピンボール台がある温泉宿のゲームコーナー…。一瞬、太古にワープしたかと思わせるポイントを発掘レポートしてくれ。古さを感じさせればさせるほどいいぞ。レポートしてくれたキミには、考古学的見地から発掘料10万ヌーケを進呈しよう。レポートには細かい図をつけておいてくれ。

▲かなり見にくいが、『R－TYPE』『ゲイングランド』『ギャラガ'88』3台並びの図。こんなんじゃ甘い甘い。

よくわかる場末ゲーセンの図

移植直訴団結成

私は、この移植に命を賭けてます!!

他機種で発表されている作品を、ぜひぜひPCでプレイしたいと思っているみんな、ここでその意見をドドドーンと発表してくれ！熱意あふれる意見をガシガシ紹介していくぞ。さらにこのコーナーでは、ある作品に対しての意見がたくさん集まるほど、スペースを大きく使う予定なので"ＦＦ移植同盟"などと名乗って仲間を集めていくのも手。盛り上がりしだいで、メーカーへの直訴も敢行だ！

◀『ＦＦ』もみんなが移植を望んでる作品のひとつだろう。

▶『Ｖ』も発売された『ドラクエ』シリーズ。ぜひ移植してほしいよね。

迷える子羊ちゃんを 愛のゲーム質問箱 救ってあげよう!

ここに、ゲームの解きかたがわからない女の子がいる。いまこそキミの出番だ!! その豊富なゲーム経験を生かして、答えを教えてあげよう。彼女の悩みを解決した１名に、ムフフプレゼントをあげちゃうぞ。

はじめまして。沢田奈緒美です。『パロディウスだ!』の"チチビンタリカ"が抜けられないの。親切などなたか教えてくださぁい。

沢田奈緒美ちゃん

▲「Beppin」(英知出版刊)本誌でデビュー。昭和49年生まれの18歳。身長154cm、BWHは81・56・84。

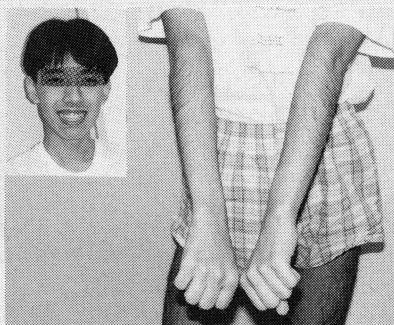
第１回めのプレゼントは、奈緒美ちゃんの写真集「17歳」(英知出版提供) を、いちばんわかりやすく解き方を教えてくれた人１名に。２月15日締め切り。ちなみにビデオ「早春譜」も発売中。

今回のムフフプレゼント

▶正直言って、ゲーム誌では中身を掲載できません。ヌードだからです。

なんでも自慢 オレが日本一

毛深ガキオヤジ日本一!

今回の日本一は、北海道出身で現在茨城県在住のハヂメ（仮名）くんだ。「童顔で小柄なため、パチンコ屋に入るとすぐ補導されてしまう俺だけど、ホントはこんなに毛深くて男らしいんだぞ」という彼の毛深さ自慢はとってもすがすがしい。彼の夢はもっと毛深くなって、裸で北海道の雪原を駆けめぐることだそうだけど…。カゼをひかないようにがんばってほしいものだ。

マニア通信
ゲーム以外の趣味のお部屋

ゲーム大好き少年、少女のみなさん！　このコーナーは、ゲームが大好きなアナタたちの感性にピピーンときちゃった小説やマンガなどを、他のみんなにオススメしちゃおう！　っていうスペースなのだ。たとえば「RPGマニアの人にはこの小説めちゃオススメ」とか、「このアニメってゲームっぽくてグゥ」みたいな内容のおハガキ（イラスト入りだとなおグゥ）待ってまぁ～す！

▲千葉県　ユウ★ボンさん　3×3PCでも遊びたいね。

▲東京都　SOさん　いーよね。みんなも見ようね!!

▲東京都　ルル♥さん　メガパラ…イカスッ!!

ヲタクちゃん品評会
キミの知ってるヲタクちゃんを紹介しよう

それほど親しいわけじゃないけれど、友だちに1人はいそうなヲタクちゃん。知ったかぶりヲタクや、美少女ヲタク、クソゲーヲタクにGMヲタク（ちなみに編集部にはすべている）。キミのまわりにいる彼らの生態やエピソードを、このコーナーあてに送ってくれ。友だちから聞いた話でもOK。面白いヲタクちゃん話を紹介してくれた人には、5万ヌーケをさしあげよう。いかすヲタクを捜し出せ!!

このコーナーは、ゲームに関する言葉でダジャレやアナグラム（文字の並べ替え）を作ってしまおうという安易な企画だ。ダジャレの例をあげると、「信者言うてんねん（忍者龍剣伝）」とか、「絶えずイカサマの無謀（クイズ殿様の野望）」、「屁の斎藤（ジェノサイド）」、「見ればクサイ少年（ミズバク大冒険）」など、多少苦しくても勢いさえあればとりあえずOK。2度は言えない、一発性の強いほうがよろしいかと。

次にアナグラムだけど、こちらはちょっとばかり奥が深い。限られた文字だけで日本語にしなくちゃいけない。それだけに、ピタッとハマったときの感慨はひとしお。みんなに見せびらかしたくなるにちがいない。そんな気分になったときは、ぜひこのコーナーへ。

例をあげるから、参考にしてくれ。「バンザイらー（ライザンバー）」、「エグいサル（エグザイル）」、「クズほしいの？（クイズの星）」、「臭い武藤好きっ！（サイキックストーム）」などなど。

コツとしては、まずカタカナで字をならべてみて、1文字ずつ消去していくと作りやすいぞ。濁点や字の大小はとりあえず無視。テンションの高い、ハイブローなネタを待ってるぜ！

フリートーク&イラスト大募集

さて今回の「そこチャン」は、先月号の予告だけではちょっとわかりづらかったので、各コーナーごとに担当者がその具体例を作ってみました（ちなみに今回「心霊」と「小学校」は担当編集者の都合によりお休み）。そのため締め切りの関係上、本来あるべき大事なコーナーが欠けています。コージーコーナー？　違うって（でもここのショートケーキ、安くてデカくてうまいよね）、コーナーミ？（ちょっと苦しいか）全然違うっつーの。そう、読者のみなさんからの投稿のみで成り立つ、フリートーク&イラストコーナーがありません。なので、他のコーナー以上に強く強くつ・よ・く・おハガキを待ってまーす！

いちおう言っとくと、トーク&イラストとも、とくにテーマはありません（ただ他のコーナーとは話題が重ならないように）。キミの好きなことを、好きなように書いて（描いて）送ってください。たとえばゲームへの期待や遊び終わった感想、またお気に入りのキャラクターやセリフについて、メーカーさんへの質問や要望、身のまわりの出来事、さらに他の読者に議論を提案したり、などなど。とにかく、できるだけたくさんの声を紹介していくつもりなので、応援をよろしく！

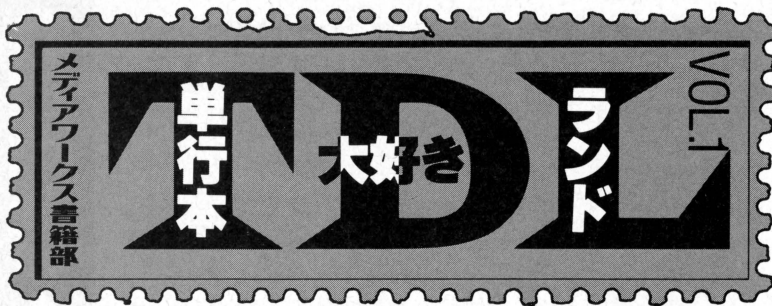
最後にもうひとつ。次号からカラーイラストの掲載ページを作ります。カラーで書きたいキミは「カラーチャンネル」係まで！

あて先

郵便番号101
東京都千代田区
神田神保町2―22―11
カンナビル
電撃PCエンジン
編集部
そこぬけチャンネル
各コーナー係まで

そこぬけVOICE
◆テクノ王・YMO復活のウワサは本当だろうか？【松守小】

イラスト/杉山真理、中野豪、パディ小暮、しろー大野

メディアワークス書籍部 単行本大好きランド TDL VOL.1

今回初登場のこのコーナー。タイトルのとおり、メディアワークスが発行する単行本を、一挙に紹介しちゃおうというコーナーだ。書籍編集部がとびきりのネタを提供していくから、今後ともヨロシクねっ！

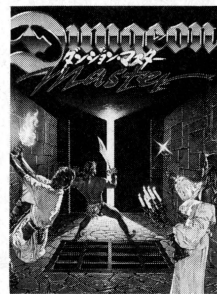
Close-Up あの人気ゲーム「ダンジョン・マスター」がコミックになった!!

「ダン・マス」がコミックスになった！というわけで…コミックスを描いた栗橋センセとゲームの発売元ビクター音産サマにいろいろと聞いちゃいました!!

▲およそ勇者らしくない4人組(パーティ)が炎の杖を求めてダンジョンで大活躍。ゲームファンならずとも楽しめる迷宮冒険(ハラハラドキドキ)コミックだ。1月25日発売。950円(税込)。

編集部(以下編) 栗橋センセ、コンニチハ!! センセは実際にゲームをプレイされましたか？
栗橋センセ(以下栗) もちろん！ リアルタイムでゲームが進行するのが興味深かった。イジワルなトラップに悩まされたけど、ハマりました。
編 その経験はコミックに活かされましたか？
栗 う〜ん…(ちょっと考えて)、コミックはどういうわけかマヌケになってしまいました(笑)。それもこれも全部イアイドー君のおかげでしょう。
編 あの"まぬけなおっちゃん"ですね！
栗 そう！(笑)でもボクは彼のこと、気に入ってるんですよ。
編 わたしも大好き!! ファンなんです。
栗 彼をおもいっきり活躍させました。もちろん他のキャラもガンバってます。皆さんぜひ読んで下さい!!
編 ありがとうございました。次回作も期待してます！

▼メーカーさんのコメント

「ダン・マス」は、これまで体験できなかった"恐怖"や"緊迫感"が魅力のゲームです。多くの皆さんにプレイされてきたこのゲームが、栗橋先生の手で『電撃コミックス』の仲間入りをすることができました。是非読んでみて下さいね。ちなみにコミックには、あの難しいトラップはありませんので、御安心を!! (ビクター音産・南さん)

▶(右)原作のゲーム「ダン・マス」、(左)栗橋センセ♡の自画像だヨーン。

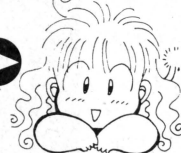
『電撃コミックス』シリーズ。作者のコメントつきで大紹介だ！

上の"ダン・マス"もそうなんだけど、コミックの単行本は『電撃コミックス』シリーズとして発売される。ロゴはDC(右のカコミ参照)。今回はその中から、『フォーチュン・クエスト』と『エンジェルアーム』をピックアップ。作者のコメントつきで紹介しちゃおう。ミニミニ情報も読んでね!!

フォーチュン・クエスト①
—夢のなかの王女—

Story **深沢美潮**

Comic **迎 夏生**

深沢「フォーチュン・クエストのコミック第1弾、出たねっ。」
迎「うふふ、出ました。」
深沢「でね、今、重版中なんだって。」
迎「初版で買えなかった人、注文して待ってて下さ〜い♡」

エンジェルアーム①
—天上への扉—

衣谷 遊

吉富、矢上、大野という3大巨頭による「スペシャルあとがきコミック」つき。お買い得ですよ!!

書籍部のたわごと
2つのロゴマークのおはなし

背表紙に輝く電撃コミックスのロゴマーク。実は、本の大きさによってマークが違うのだ（左のロゴはB6判、右のEXってやつはA5判）。本屋さんで探す時の目印にしてね。

▶B6判よりA5判の方が本がデカイ。まあ、内容には関係ないけど。

電撃コミックスミニ情報 ●ローンナイト2①／吉富昭仁／発売中(重版決定!!)／560円 ●電撃摩陀羅海賊本①／田島昭宇 with MADARA PROJECT／2月25日発売予定／980円 ●ヤンキーTURBO 最後の爆走／山本よしふみ／2月25日発売予定／680円

●「この作品をコミックスで読みたい！」「こんな単行本を出してほしい！」。TDLでは、みんなの意見を待っているぞ。なんでもいいからハガキに書いて「TDL係」まで送ってほしい。抽選で「書籍部特製なんか変なもの」をプレゼント（当選者数はモノによって変わるのだ）。あて先は130Pを参照してね。

月刊 電撃コミック
GAO
ガオ
俺より強い奴はいねえ!!!
WANTED
シビれるイラスト表紙
魔狼王烈風伝
沢田 翔
待望の巻頭カラー新連載
ダークマドンナ
柴田文明(原作/荒俣 宏)
注目度100%連載陣
メビウスクライン 麻宮騎亜
フォーチュン・クエスト 迎 夏生(原作/深沢美潮)
エンジェルアーム 衣谷 遊
銀河戦国群雄伝ライ 真鍋譲治
ローンナイト2 吉富昭仁
イース 羽衣 翔 (他)
お得な
スペシャルとじこみ付録
フォーチュン・クエスト
チョコの香りつき バレンタインカード
超快
3月号
絶賛発売中
進撃
毎月27日発売 定価390円(税込み) 発売:主婦の友社 発行:メディアワークス

New Soft Schedule

新作ソフトスケジュール

メディア

S	C	SC	H
スーパーCD ロム専用	CDロム 専用	CDロム・スーパーCDロム両対応	Huカード

ジャンル

RPG	SLG	ACT	STG	SPG	DC
ロールプレイング	シミュレーション	アクション	シューティング	スポーツ	デジタルコミック
AVG	**PZG**	**RACE**	**A・RPG**	**A・PZG**	**ETC**
アドベンチャー	パズル	レース	アクション ロールプレイング	アクション パズル	エトセトラ

発売日	ゲーム名	メーカー名	ﾒﾃﾞｨｱ	価格	ｼﾞｬﾝﾙ
2／10(水)	バトルロードランナー	ハドソン	H	¥5,800	A・PZG
2／12(金)	コズミック・ファンタジー　ビジュアル集	レーザーソフト	S	¥4,980	ETC
2／12(金)	コットン	ハドソン	S	¥6,800	STG
2／19(金)	つっぱり大相撲	ナグザット	H	¥6,800	SPG
2／19(金)	夢幻戦士ヴァリス　ビジュアル集	レーザーソフト	S	¥4,980	ETC
2／26(金)	クレスト オブ ウルフ	ハドソン	S	¥6,800	ACT
2／26(金)	幻蒼大陸オーレリア	タイトー	S	¥7,800	A・RPG
2／26(金)	ホラーストーリー	NECアベニュー	S	¥7,200	ACT
2／26(金)	ポリス・コネクション	レーザーソフト	S	¥7,600(予)	ETC
2／27(土)	信長の野望　武将風雲録	光栄	S	¥13,800	SLG
3／19(金)	CD　BATTLE　～光の勇者たち～	キングレコード	S	¥6,300	ETC
3／26(金)	ダンジョン エクスプローラーII	ハドソン	S	¥6,800	A・RPG
3／26(金)	天使の詩II　～堕天使の選択～	RIOT	S	¥7,800	RPG
3／26(金)	トップをねらえ！　GunBuster Vol.2	リバーヒルソフト	S	¥7,200	DC
3／26(金)	ムーンライトレディ	NEC　HE	S	¥6,800	A・RPG
3月上旬	ゼロヨンチャンプII	メディアリング	S	¥7,800(予)	RACE
3月下旬	英雄三国志	アイレム	S	¥7,700	SLG
3月予定	CAL II	NECアベニュー	S	¥7,800	AVG
3月予定	ジム・パワー	マイクロワールド	S	価格未定	ACT
3月予定	雀偵物語3　～セイバーエンジェル～	アトラス	S	¥7,800	ETC
3月予定	双截龍II　ザ・リベンジ	ナグザット	S	価格未定	ACT
3月予定	フォーセット　アムール	ナグザット	S	価格未定	ACT
3月予定	ラプラスの魔	ヒューマン	S	¥7,500	RPG
3月予定	レインボーアイランド	NECアベニュー	C	価格未定	ACT
4／2(金)	PC原人3	ハドソン	H	¥7,200	ACT
4／23(金)	ウインズ　オブ　サンダー	ハドソン	S	¥6,800	STG
4月中旬	フィーンドハンター	ライトスタッフ	S	¥7,800	A・RPG
4月予定	チャンピオンシップ・ラリー	インテック	S	¥7,800	RACE
4月予定	眠れぬ夜の小さなお話	NEC　HE	S	価格未定	ETC
4月予定	PCココロン（仮）	ｼｭｰﾙﾄﾞｳｪｰﾌﾞ	S	価格未定	ACT
5月中旬	サッカーゲーム（タイトル未定）	ニチブツ	H	価格未定	SPG
5月予定	GALAXY刑事GAYVAN	インテック	S	¥7,800	ACT
5月予定	スタートリング・オデッセイ	レイ・フォース	S	価格未定	RPG
春／予定	三國志III	光栄	S	価格未定	SLG
春／予定	FRAY　～Xak外伝～（仮）	マイクロキャビン	S	価格未定	ACT
春／予定	ミスティック・フォーミュラ（仮）	マイクロキャビン	S	価格未定	ACT
6月予定	AIII（A列車で行こうIII）	アートディンク	S	価格未定	SLG
夏／予定	アンジェラス2　～ホーリーナイト～	アスミック	S	価格未定	AVG
夏／予定	SWORD　MASTER	ライトスタッフ	S	価格未定	SLG

発売日未定のゲーム

ゲーム名	メーカー名
アルシャーク	ビクター音産
アルガノス	インテック
イースIV	ハドソン
伊賀忍法　凱王（仮）	ニチブツ
インペリアル・フォース	システムソフト
ウィザードリィI・II	ナグザット
ｵｰﾛﾗｸｴｽﾄ おたくの星座 IN ANOTHER WORLDS	ﾊﾟｯｸ・ｲﾝ・ﾋﾞﾃﾞｵ
OFF　THE　WALL	テンゲン
風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム
ギャラクシーフォース	NECアベニュー
芸者ウォーリアーズ	タイトー
ｺｽﾞﾐｯｸ・ﾌｧﾝﾀｼﾞｰ4　～銀河少年伝説～	レーザーソフト
GODS	PCM complete
サイレントメビウス	角川ﾒﾃﾞｨｱ・ｵﾌｨｽ
JP　LEAGUE（仮）	クリーム
シャーロック・ホームズの探偵講座2	ビクター音産
スーパーダライアスII	NECアベニュー
ストライダー飛竜	NECアベニュー
スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー
卒業　グラデュエーション	NECアベニュー
太閤記	アスク講談社
ダイノフォース	ﾕﾆﾎﾟｽﾄ・ｵﾌﾞ・ｼﾞｬﾊﾟﾝ
ダウンタウン熱血物語	ナグザット
断層都市ストレイロード	I.G.S.
チキチキボーイズ	NECアベニュー
TVスポーツ・アイスホッケー	ビクター音産
TVスポーツ・バスケットボール	ビクター音産
天外魔境　風雲！　カブキ伝	ハドソン
天地を喰らう	NECアベニュー
ドラゴンナイトIII	NECアベニュー
トラベラーズ！　～伝説をぶっとばせ～	ビクター音産
21エモン　～めざせ！　ホテル王～	NEC　HE
パワーテニス	ハドソン
ピーターパックラット・	テンゲン
ブラックホール・アサルト	マイクロネット
ブランダーズ	I.G.S.
ヘルファイアー	NECアベニュー
ホームデータの囲碁（仮）	ホームデータ
ホッパーキャット（仮）	NEC　HE
マーブルマッドネス	テンゲン
マグナード	アスミック
マジカルパズル・ポピルズ	テンゲン
マジクール	NEC　HE
メタルエンジェル	ﾊﾟｯｸ・ｲﾝ・ﾋﾞﾃﾞｵ
モンスターメーカー　～闇の竜騎士～	NECアベニュー
ラングリッサー（仮）	メサイヤ
ルイン	ビクター音産
ワードナの森	NECアベニュー

郵便はがき

おそれいりますが
41円分の切手を
はってください。

東京都千代田区
神田神保町2-22-11
カンナビル
メディアワークス

編集部
愛読者プレゼント係

希望する賞品の名前は?		
P.90の中でプレイしたいゲーム名を2つ書いてください。		
今まで発売されたPCエンジンのゲームで好きなものを2つ書いてください。		

住所					
氏名	(ふりがな)	電話	☎　(　)		
学年または職業		年齢	歳	性別	男・女

〈キリトリ線〉

■記事の内容について、よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけて下さい。

1	ニューハード＆CESレポート	11	読者ページ・そこぬけチャンネル
2	特集NECアベニュー	12	ニューソフトスケジュール
3	CDバトル・メーカー対抗戦	13	電撃スクランブル
4	電撃アタック　ゼロヨンチャンプII	14	電撃レビュー委員会
5	電撃アタック　信長の野望	15	MMワールドツアーガイド
6	読者参加・魔獣戦線ヴァルツァーの紋章	16	『グラII』猿養成所
7	女神天国愛好会	17	Go！Go！アミューズメントクエスト
8	特集ハドソン新作ア・ラ・カルト	18	GAME SOFT RANKING
9	流行のきざし	19	コミック・しろー駄作劇場
10	秋葉原買い物MAPガイド	20	〈付録〉神聖ウラワザ帝国の野望

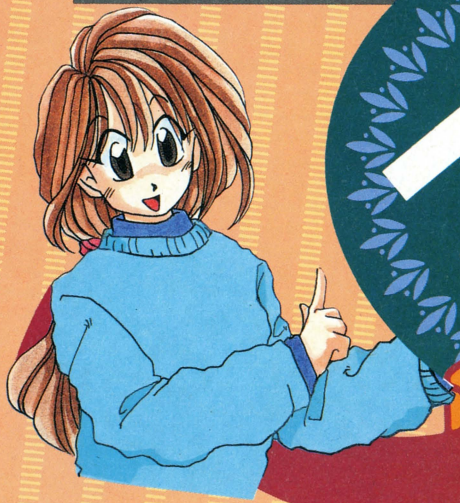
■本誌のほかによく読む雑誌の名前を2つ書いてください。

■PCエンジンと他のゲーム機との違う点は何だと思いますか。いくつでも書いてください。

■最近TVゲーム以外のことで熱中していることがあれば書いてください。

■今回発表された新ハードについて意見があれば書いてください。

〈キリトリ線〉

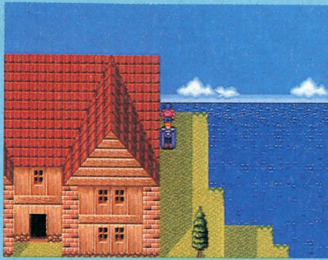
3名
コズミック・ファンタジー ビジュアル集
提供／レーザーソフト
▲人気RPGシリーズのビジュアルだけを1枚のCDに収めたソフト。
3名
夢幻戦士ヴァリス ビジュアル集
提供／レーザーソフト
▲これまたすてきなビジュアルシーンを集めたソフト。
3名
メタモジュピター
提供／NEC HE
▲バーチャルクッションにも対応した新感覚STG。
5名
クレスト・オブ・ウルフ
提供／ハドソン
▲PCエンジン久々の格闘ACT。寒い冬はコイツで熱くなれ！
3名
幻蒼大陸オーレリア
提供／タイトー
▲横から見たタイプのA・RPG。ビジュアルシーンもなかなかイカスぞ。
そんなあなたに
贈りたい…
PRESENT
コミック
モンスターメーカー・サガ2
提供／アスキー出版局
ASCII COMIX
MONSTERMAKER
モンスターメーカー・サガ
SAGA
九月姫
3名
5名
SPECIAL REMIX VERSION
NOT FOR SALE
Riverhill Soft Inc.
『ブライⅡ』
スペシャルシングルCD
提供／リバーヒルソフト
PCエンジン
ギャルズポスター
提供／NEC HE
NEC
あの娘に、DUOなら出会える。
10名
応募方法
これは！ と思うプレゼントを見つけたら、今月号のアンケートハガキに切手を貼り、希望のプレゼント名とアンケートの答えを記入して、電撃PCエンジン編集部に送ってください。しめ切りは2月26日(当日消印有効)。当選者の発表は3月30日発売の本誌5月号のこのページにて掲載します。

天使の詩(うた)II
堕天使の選択

キミは天使。
地上に舞いおちてきた天使。
キミをひと目見たときから、
ボクらは2人とも、
キミに恋をした。
そして、ボクらの運命は
変わってしまった……。

RIOT／3月26日発売／¥7,800	
RPG	SCD専用

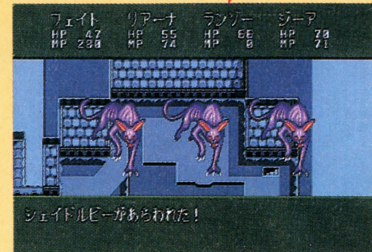
町は昼と夜で表情を変える

たとえば昼間は子供たちがたわむれる声が響き、武器屋や道具屋がにぎやかに商売している町。そんな町も、夜になれば通りは静まり、店は閉まり、ただ酒場だけがにぎわう。昼と夜とでは、同じ町でも、まるで様変わり。

そして、人々も夜には昼とは異なる顔を見せる。昼間はかたく口を閉ざしていた男たちが、酔った勢いで口をすべらすこともある。いかめしく城門を見張っていた門番たちが家に帰って、城内に入りこめることもあるのだ。

◀明るく、さわやかな昼間。こういう時間帯には話せない話も…。

◀月明かりも美しい、静かな夜。夜しか会えない相手もいるぞ。

洗練されたバトル

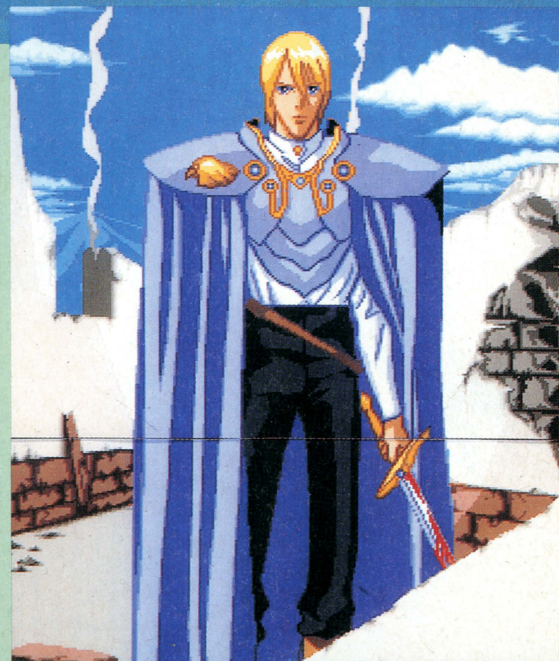
会心の一撃！　やっぱりこれが快感。キャラクターと武器の組み合わせによって、連続攻撃や一発昇天など攻撃結果はさまざまに変化する。

◀戦闘はコマンド選択方式。オートバトルも用意されているから、スムーズに戦える。

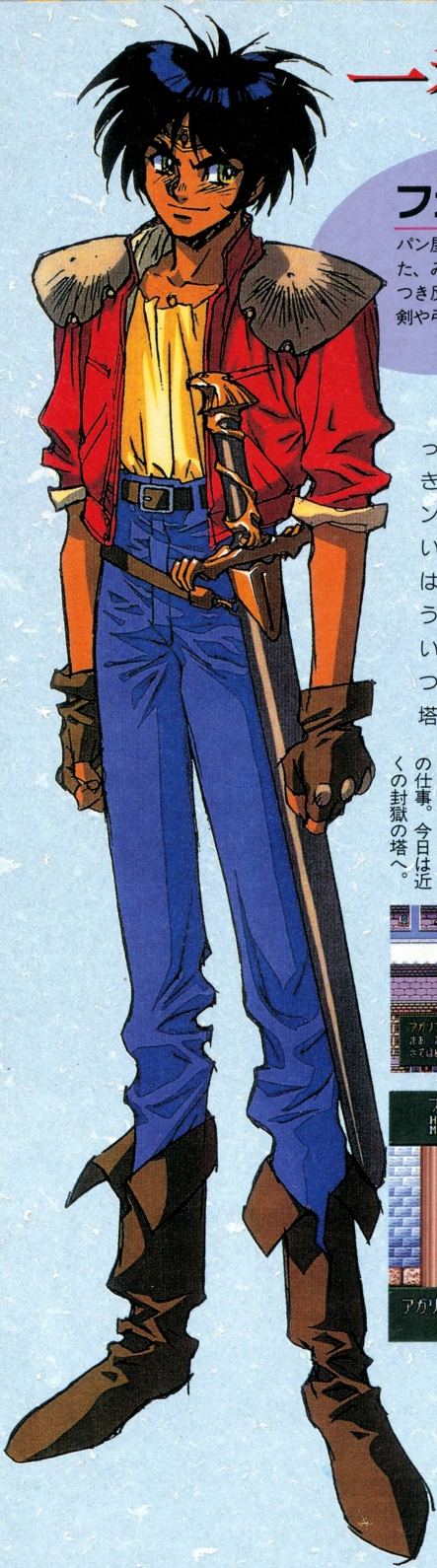
美しき天使の詩がよみがえる

ドラマチックに語られる運命

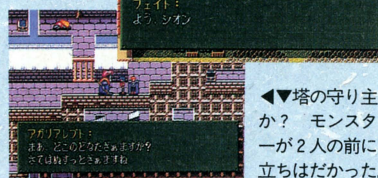
『天使の詩Ⅱ』には、たくさんの人物が登場する。そのひとりひとりが、さまざまな運命を背負っている。彼らの運命はからみ合い、それぞれの思いがぶつかり合う。親友同士が、あるいは幼なじみ同士が、敵と味方に分かれ、相対することもある。そんなドラマチックな場面には、迫力あるビジュアルシーンが用意されているのだ。

無残に攻め荒らされた町をすーっと見回すように遠景で動いていくシーン。殺気にハッとした顔のアップ。思いもかけない人物のバストショット……。映画のようにドラマチックなグラフィックが物語を盛り上げる。

2人の青年の運命を…

フェイト

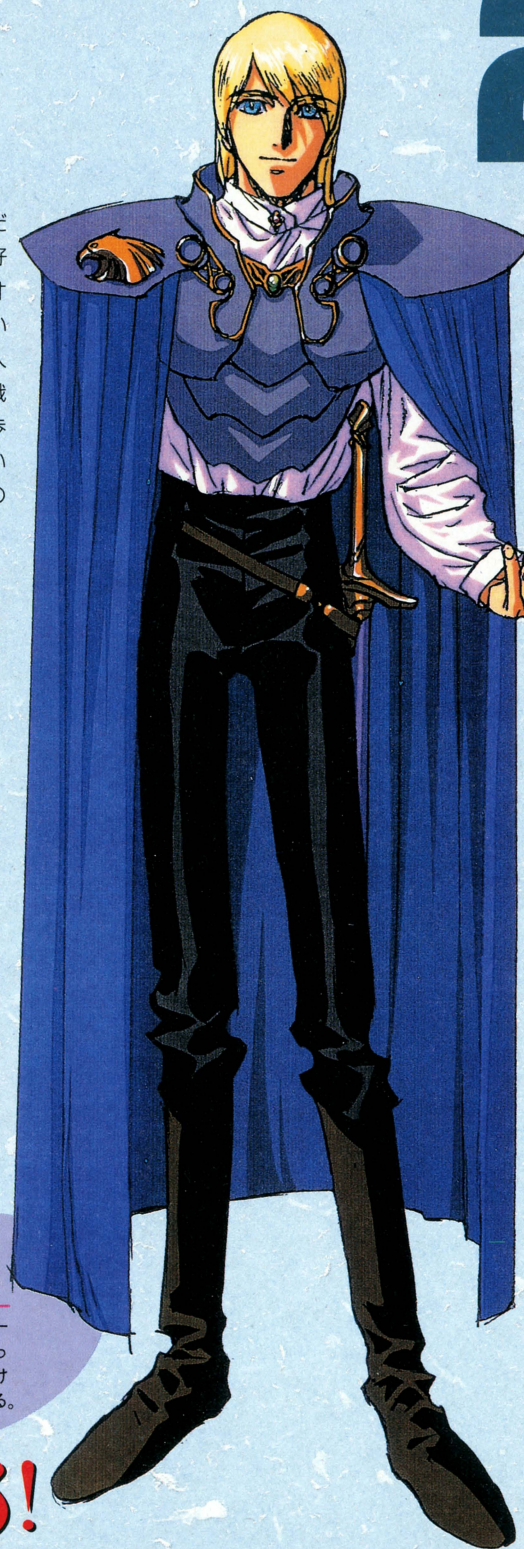
パン屋夫婦に育てられた、みなしご。生まれつき反射神経に優れ、剣や弓を巧みに使う。

2人の青年は育ちも性格も正反対だった。主人公フェイトは女の子が大好きな、脳天気なみなしご。対するシオンは自愛の神ダーク教を信奉する、いいとこのおぼっちゃま。けれど、2人は親友だった。ともにモンスターと戦う戦友だった。いつまでも、2人が歩いていく道は同じだと信じていた。いつものようにモンスター退治に封獄の塔へ出かけたときも……。

▶町の自警を兼ねた魔物狩りが2人の仕事。今日は近くの封獄の塔へ。

◀▼塔の守り主か？ モンスターが2人の前に立ちはだかった。

シオン

見かけどおりのナイーブで、まじめなおぼっちゃま。融通性に欠けるところが欠点である。

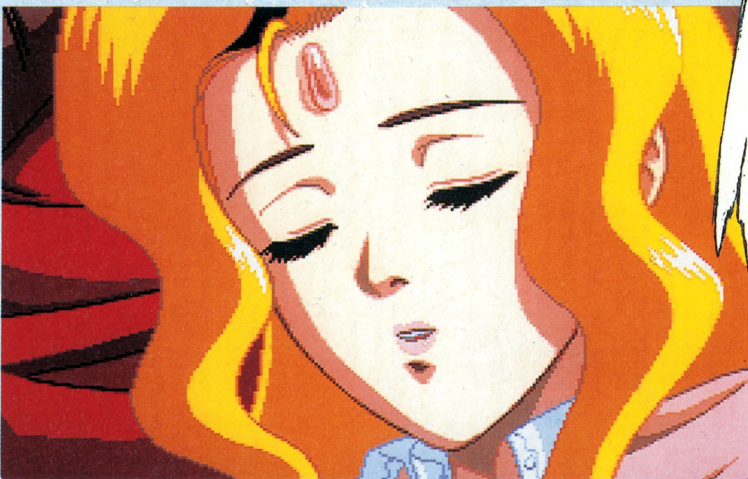
オレはダーク教を信じる！

1人の少女が変えた

封獄の塔の中には、1人の少女が倒れていた。塔は今日の地震で入り口の扉が崩れるまで、封じられてきたはず。少女はいったいどこから……？　シオンは疑問を抱いたが、考えるより行動が先のフェイトはすぐに少女を助け起こす。少女はリアーナという名前以外、すべての記憶を失っていた。

2人がリアーナを町へ連れ帰ったその夜、町はダーク教の者らしき男に導かれたモンスターたちに襲われた。町に災厄をもたらしたのはリアーナか？　本当にダーク教がこんなことをしたのか？　考えるヒマもなく、3人は町から脱出しなければならなかった……。

▲リアーナは過去の自分におびえる。なぐさめるフェイト。ショックを受けるシオン。

◀モンスターが守っていた通路の奥の部屋に、その少女は倒れていたのである。

▲多勢に無勢。戦うこともかなわぬまま、3人は、隠し通路から急いで町を脱出した。

リアーナ

たおやかな少女。失われた記憶の中にちらつく、恐ろしい自分の姿におびえている。

それぞれが信じる道へ……

ファン

妙に剣の腕もたつ、謎の旅芸人。常日頃はのんべんだらりとダレているが、目立てる場面のときだけは張り切る。

▶シオンは仲間から去ってしまった。再会の日は…？

▶ジーアは、ダーク教から弾圧されている砂漠の民。

ダーク教に疑念を抱くフェイト。リアーナの前で、自分が信じるダーク教を疑われて怒るシオン……。イスランの町で、ついにシオンは彼らとたもとを分かち、出ていった。

親友は去った。だがリアーナの記憶を求めて、旅はさらに続く。砂漠の民ジーアを仲間に加えて……。

▲ダーク教の本拠ウリムダークは一般人立ち入り禁止。

▲後に仲間に加わることになる、旅芸人のファン。

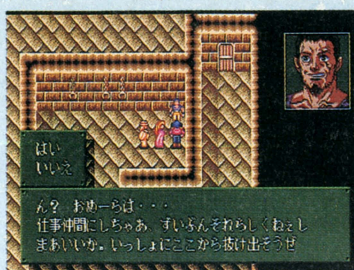
3人はダーク教の本拠ウリムダークへと向かった。この町ではサーカス団の公演が予定されているとかで、一般人立ち入り禁止。なんとかうまく門番をごまかし、町の中に入ったものの、サーカス開催の気配もない。旅芸人もヒマそうにしているばかり……。

ジーア

精霊信仰を持つ、砂漠の少数民族の1人。精霊魔術や舞闘術と呼ばれる拳術の使い手である。

2人の行く道は分かれた

◀さすがダーク教の本拠。町も、大聖堂も、警戒は厳重である。

◀カギ開け名人ランゾーが仲間に加わった！　これは大助かり。

ジーアは、自分たち砂漠の民を、異教徒だというだけの理由で弾圧するダーク教を憎んでいた。フェイトもまた、故郷の町を襲った惨劇の真相を知りたかった。そこで、3人はダーク教の大聖堂へともぐりこむことにしたのである。

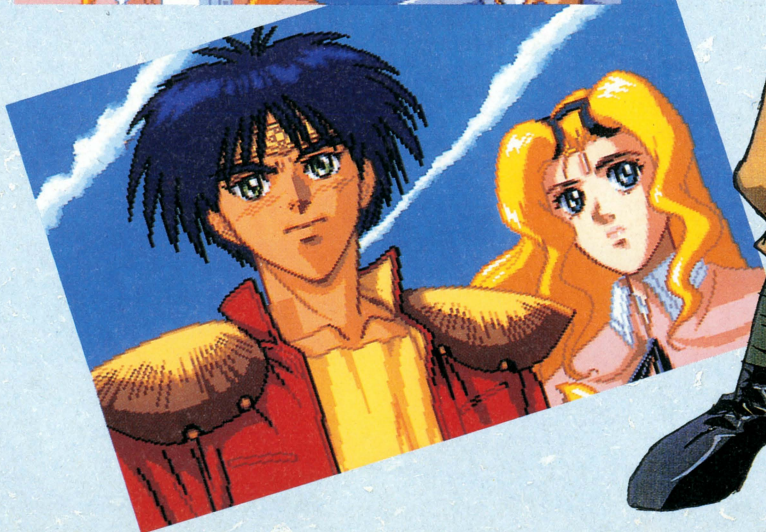
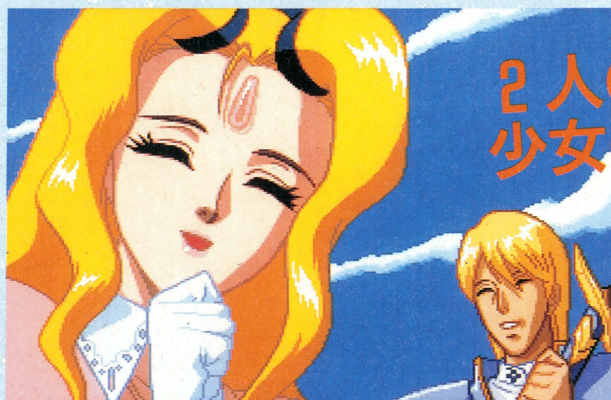
衛兵のいない夜をねらって、侵入。と、そのとき、盗賊が1人引っ立てられ、地下へと連れていかれた。柱の陰から見ていて地下への隠し扉の開け方を知った3人は、地下へ行こうとしたが発見され、あえなく地下牢へ。さいわい、さきほどの盗賊ランゾーと同じ牢だった。彼を仲間に加え、そのカギ開けの技能により、無事脱出。

これで我らは指名手配……と思いきや、なぜか、英雄扱いになっていた。そして、ダーク教のトップたちとの面会。彼らはいったい何をたくらんでいるのか？　真相に迫るはずが、謎は深まるばかり。一行の今後に待ち受けるものは……？

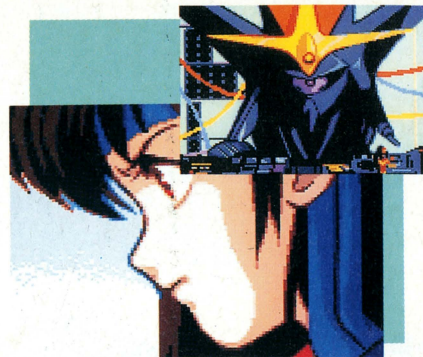
ランゾー

カギ開けと短剣さばきに関しては一流の腕を持つ盗賊。お調子もので、ゴーカイな性格。

WRITER'S ROOM

キャラクター設定が良くて、ついついどっぷり感情移入しちゃう。格調高いのに楽しめるストーリーも合格。（ケイちゃん）

ファンのみなさん、おまたせしました!

トップをねらえ! Gun Buster Vol.2

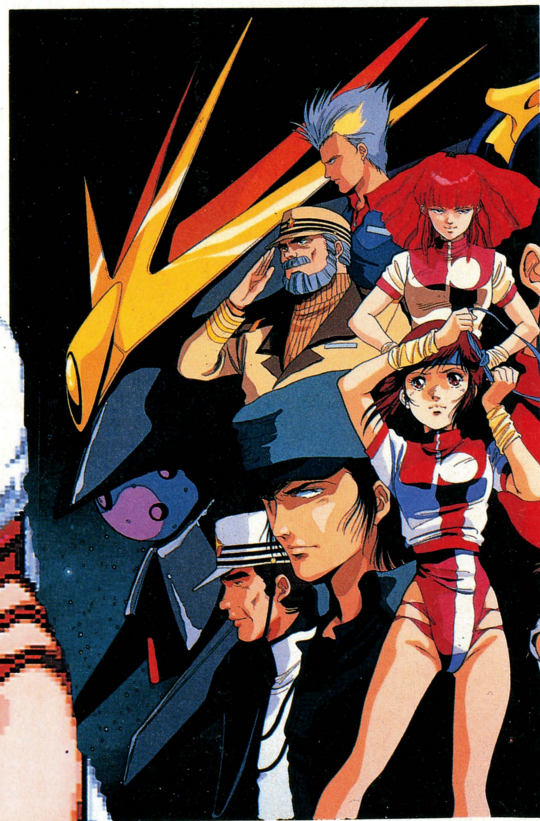
リバーヒルソフト/3月26日発売/¥7,200	DC	SCD専用

いよいよトップ部隊がPCに第2次攻撃開始!

OVAからデジタルコミック化され、大人気を博したPC版『トップをねらえ!』のパート2がいよいよ登場! 内容は前作と同じスタイルで、グラフィックは格段にパワーアップ。さらに、マニアも泣いて喜ぶ名物・オマケモードもハイパーにグレードアップ! まさにデジコミの王道を爆進中! ってかんじ。そこで今月は、個性バリバリのキャラクターを紹介しつつ、ゲーム内容やオマケモードにもスポットを当ててみたよ〜ん!

タカヤ・ノリコ

身長:162cmです。
体重:最近少し太ったから……ひみつです♥
血液型:ハリキリタイプのO型でーす!
3サイズ:ないしょ!

▶努力と根性でがんばる『トップ』の主人公。喜び、そして悲しみを経験しながら少しずつ成長していくその姿には、胸が熱くなる!

どーもー!! タカヤでーす♡

努力と根性でがんばりま〜す!

アマノ・カズミ

身長：たしか175cmでしたわ。
体重：みなさんのご想像におまかせします。
血液型：B型です。
3サイズ：これもご想像におまかせしますわ。ウフ♥

▶ノリコが「お姉サマ」と呼ぶとおり、冷静沈着なリーダータイプの女性。ノリコとコンビを組んでいたが、今回はその2人のコンビが解消されるらしいぞ!?

ユング・フロイト

身長：170cmよ。
体重：あなた、レディにむかって体重を聞くなんて失礼よ！
血液型：天才タイプのAB型よ。
3サイズ：上から、巨大・極細・豊満よ。

◀かなりの自信家。そのせいかやたらとケンカっぱやく、ノリコやアマノといがみあう場面もしばしば。今回ストーリーにも、ノリコとRX-7で決闘するシーンが出てくる。

◀トップ部隊の鬼コーチ。かつて宇宙怪獣との戦いで負傷し、松葉杖をついている。かなり無愛想でコワイ人だけど、宇宙の平和を願う心は人一倍強い。

ナイスなビジュアルと、思わず血がたぎるストーリー！

何といっても『トップ2』の魅力は、ハイクオリティなビジュアル。サウンド面もよりクリアになったから、ストーリーにどっぷりのめりこめるぞ。

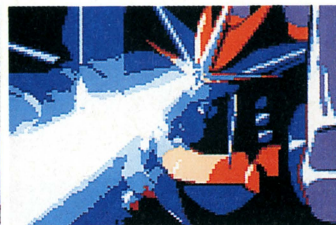
また、今作はシステムが変更され、ストレス（前作ではこれがたまりすぎるとゲームオーバーになった）がなくなった。これでリラックスして遊べるね！

どうしようかなぁ？

◀▼選択しだいでは、意外なストーリー展開も？

名場面がいっぱい

◀ユング「ずいぶんしごかれてるのね」
ノリコ「……」
ユング「あたしと勝負しない!?」

▲アマノ「本気でノリコを実戦に出すおつもりですか？」

▲バスタービーム、発射！ ついにガンバスターが実戦に出撃だーっ！

タカヤさん、『トップ2』の魅力といえば？

は〜い、こんなところです！

ノリコ「お姉サマ、充実したオマケモードは見逃せないと思います！」
アマノ「そうね、それに大幅にグレードアップしたビジュアルや手に汗握るストーリー。要するに…」
ノリコ「見どころいっぱいです!!」

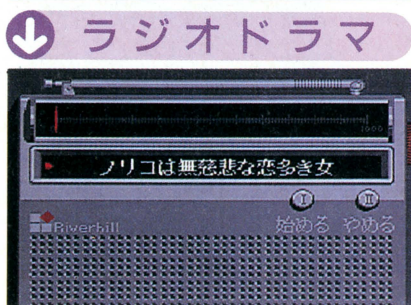
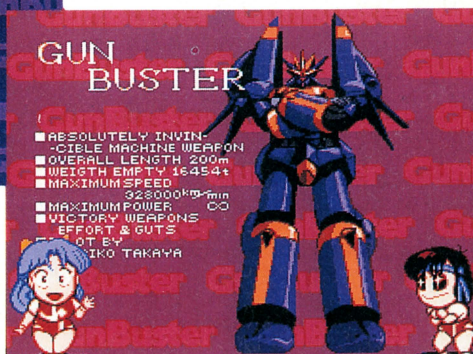
マニア心をくすぐるゴーカで爆笑のオマケがぎっしり!!

前作の『トップ』でも大人気のオマケモードが、さらにゴージャスになって登場！ 『トップ』ビギナーもフォローした基礎知識から、マニアもうなる知られざる設定まで、情報量はハンパじゃない。おなじみノリコとお姉サマのコンビが、新しい『トップ』の世界を紹介してくれるぞ。ほかにも、爆笑ラジオドラマや、禁断のオマケともいえる野球拳"バトル・オブ・ジャンケン"など、PC版でしか体験できない衝撃がてんこ盛り！

▲ノリコとお姉サマが軽妙なトークで繰り広げるオマケ集。トップフリークも知らないウラ話がい〜っぱい！

キャラ紹介

◀「な〜んてこったい！」など、各キャラたちの決まり文句（ちなみにこれは艦長のだよ）まで収録してあるうれしいコーナー。それぞれがユニークな口調で、思わずニヤリとする自己紹介をしてくれるゾ。

ラジオドラマ

▲サントラ盤でもおなじみの爆笑トークがPC版にも登場！ 11本の快（怪？）作がキミを待つ！

マシン紹介

▲ノリコの乗るRX-7（トップ部隊のマシン兵器）のニックネームをキミは知ってるかい？ 正解はナウシカ。こんなビデオ本編を見ただけではわからない設定がズンドコ盛りだくさん！ あこがれのガンバスターについても、ノリコが目をウルウルさせながら熱く紹介してくれるぞ！

イ〜〜〜だ!

CDパワーを誇るPCエンジンだけに、ゲーム中でもほとんどの画面がアニメ処理されている。とくに、この電車のシーンやノリコの特訓シーンなど、ビデオでもおなじみの名場面では、力の入ったアニメーションが見られるぞ。ぜひキミも、その目でこのスゴさを確かめてみよう！

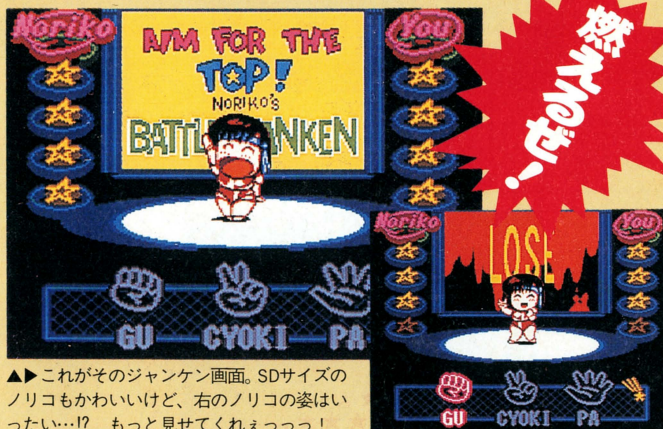
究極のオマケ!
バトル・オブ・ジャンケン

今回初公開のトップシークレットなオマケ、“バトル・オブ・ジャンケン”の秘密をこっそりキミだけに教えちゃおっと。このミニ・ゲームでは、ノリコとキミがジャンケン勝負するんだ。そして、もしキミが勝ったときには、キュートなノリコの……わ〜、これ以上は言えなーい！

ノリコ
負けない!

燃えるぜ!

AIM FOR THE TOP! NORIKO'S BATTLE JANKEN

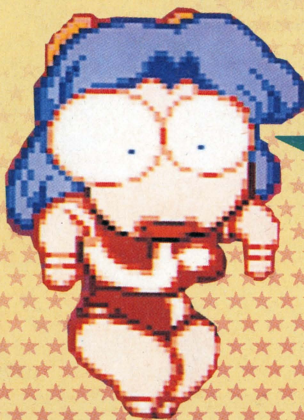
Noriko You GU CYOKI PA LOSE

▲▶これがそのジャンケン画面。SDサイズのノリコもかわいいけど、右のノリコの姿はいったい…!?　もっと見せてくれぇっっっ！

わたくしも
おどろき
ましたワ!

没(ボツ)セリフ集

没セリフ集

チェンジ！バスター3！
ノリコの着替え中
お姉様　愛の告白
私にウィンクしてみて
ユング！勝負だぁ！！

Ⅰボタンで実行します
Ⅱボタンで終了します

▲ボツになったセリフに光を当てる良心的なオマケ。これはナイスですね〜。

効果音集

軽いドア開く音
警告音
発進シグナル音1
発進シグナル音2
靴音

▲マシン兵器の発信音からビンの転がる音まで、効果音を徹底的に収録！

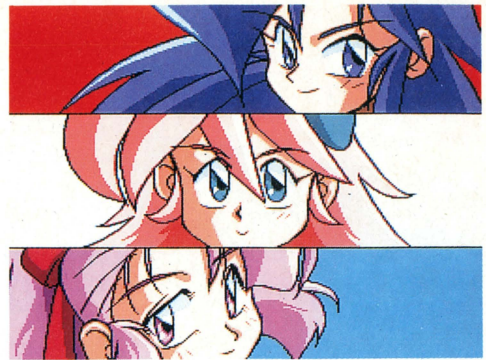
WRITER'S ROOM

白状すると、デジコミをプレイするのはこの『トップ2』が初めて。内容がすごく充実してて驚いた！（ぷう）

ポップなバトル・ヒロイン誕生!

ムーンライトレディ

Moon Light Lady

NEC HE／3月26日発売／¥6,800（予）	A・RPG	SCD専用

3人のカワイイ女の子が、平和を守るため戦う!

まるでTVアニメのような感覚のストーリーと、パーティバトルが可能なニュータイプのA・RPGをドッキングさせちゃったよくばりゲームが、この『ムーンライトレディ』だ。

主人公は、ふとしたことから強力なパワーを発見し、正義の戦士〝ムーンライトレディ〟に変身することができるようになった３人の女の子。はたして彼女たちは、どんな活躍をするのかな？

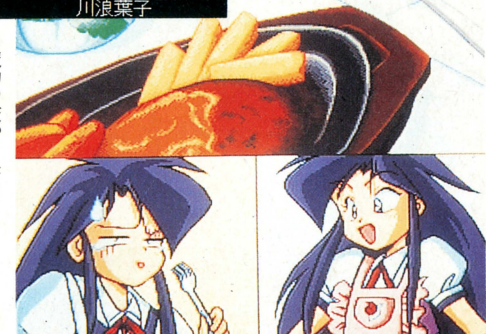
くらやみ乙女
川浪葉子

◀こいつが魔物の総大将。美貌(びぼう)の都にすむ魔界の女王〝くらやみ乙女〟だ！　コワいぞ〜。

▼ミネルヴァこと姫神麗子ちゃんの趣味はお料理。でも、お味のほうは…って、そんなことやってる場合じゃないでしょ!?

「あ、あの・・・
どこかで会いました？」

◀フォーメーションを組んでの、パーティバトル。先頭のキャラは自分の得意技を使えるぞ。

◀魔物の幹部に人質をとられて大ピンチ！　のはずだけど…。ちゃんとシリアスなシーンもあるからね。

RPGステージで情報収集ね……

全13話の各シナリオは、TVアニメのようなショートストーリーで構成されているんだ。この第１話のRPGステージでは、情報収集をしながら町に潜(ひそ)む魔物を捜し出すのが目的だぞ。

◀魔物を発見したら、ムーンライトレディに変身だ！

▶RPGステージでは、会話をすることによってイベントが進行していくぞ。

話す
持ち物
状態

コンバージョンジュエルが音で、
教えてくれるから、
それをたよりに魔物を探して！　』

◀いっしょにいる仲間と話すこともあるんだ。

変身!!

アルテミス・バトルドレス・コンバージョン

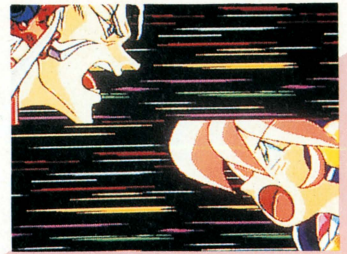
◀コンバージョン・ジュエルをかざして、キーワードを叫べば変身スタート！

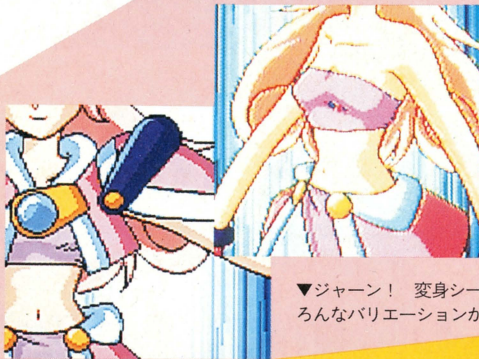
ACT ステージで魔物と対決よ!……………

“ムーンライトレディ”に変身すると、ACTステージに突入だ！　ここでは3人のキャラの並び順を変えることで、攻撃や防御など、キャラの個性に合わせた戦い方を指示することができるぞ。ボスを倒したら、ステージクリアだ！

◀ため撃ちをすると、いろいろな得意技が使えるのだ。ラッキー！

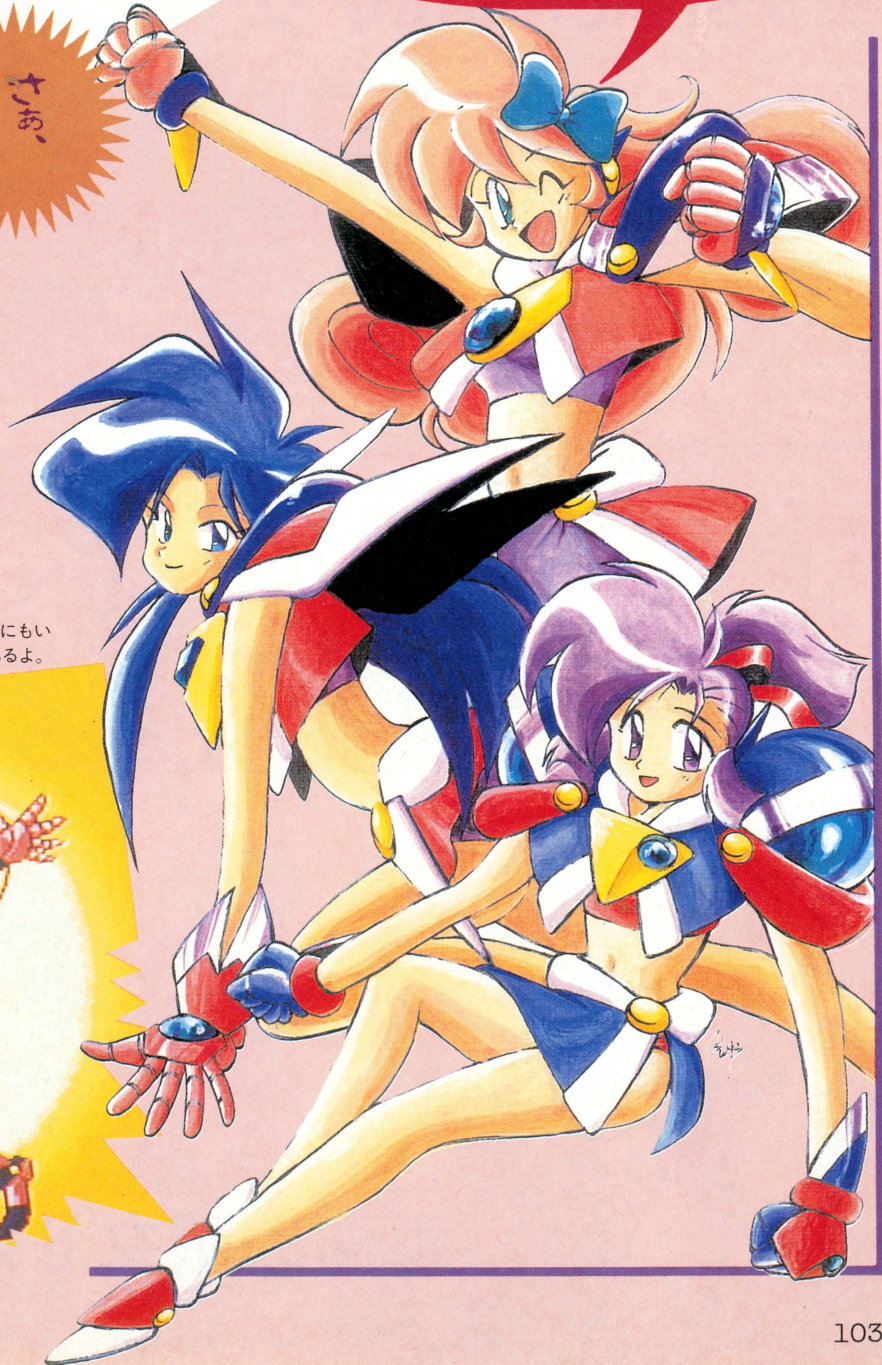
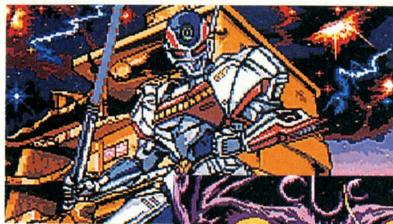
◀ACTステージ中にもいろんなイベントが用意されているぞ。それにしても、正義のヒロインを怪しいヤツとは、なんて失礼な！

▼ザコをけちらしてステージの最後までたどりつけば、いよいよ魔物のボスとの決戦だ！

さぁ、覚悟しなさい!!

魔界からの侵略者は、ムーンライトレディが許さない!!

▼ジャーン！　変身シーンにもいろんなバリエーションがあるよ。

光の戦士
アルテミス参上!

WRITER'S ROOM

も―モロに特撮ヒーロー系のノリがとてもグーっす。ちなみに私のごひいきはアクエリアスこと水無神綾ちゃんさ。（ぼん）

ディバンの戦いから数年が過ぎた…

宇宙探偵ディバンの活躍により、秘密結社"麻龍"は滅び、宇宙に平和が訪れた。しかし今、新たな悪が動きだそうとしていた。その名は"ウラドラー"。麻雀による宇宙征服をたくらむ魔女である!!

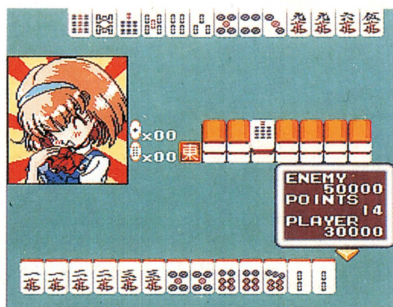
愛と正義の麻雀が

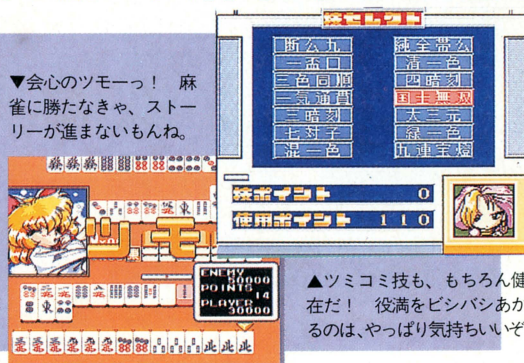
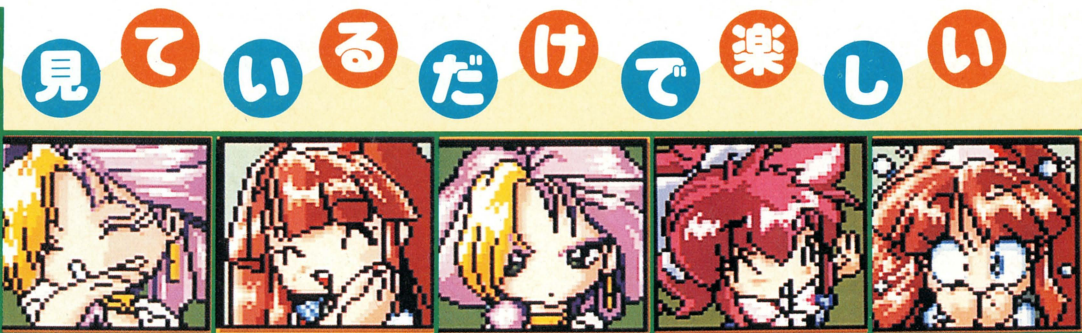
雀偵物語3 セイバ

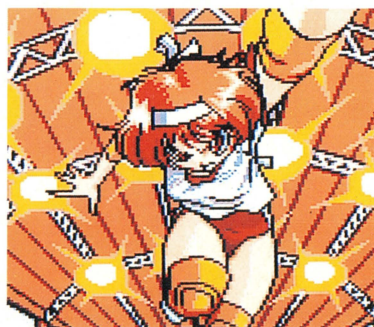
アトラス／3月発売予定／¥7,800

美少女がいっぱい! サービス満点の麻雀AVG!

アニメーションたっぷりのAVGと、本格麻雀ゲームが合体した人気ゲーム『雀偵物語』の第3弾が、この『セイバーエンジェル』。ゲームの主人公は、タイトルどおりの3人の美少女たち。そして、彼女たちの前に立ちはだかる敵も、もちろんカワイイ女の子たちばかりだから、思いっきりウレシイのだ！

また、今回はAVGパートがさらにパワーアップしていて、ブッ飛んだギャグやちょっとHなシーンはもちろん、敵とのバトルシーンもサブゲームとして楽しめちゃうぞ！

▲麻雀で地球を救うのだ！　マウスにも対応しているから、快適な操作でプレイできるぞ。

▼会心のツモーっ！　麻雀に勝たなきゃ、ストーリーが進まないもんね。

▲ツミコミ技も、もちろん健在だ！　役満をビシバシあがるのは、やっぱり気持ちいいぞ!

見ているだけで楽しい

セイバーエンジェルの前に

東洋の魔女6姉妹

全員が同じ顔を持つ、6つ子のバレーボールチーム。ウラドラーの命令をうけ、6つ子のチームワークをいかした弾丸アタックで、セイバーエンジェルにおそいかかる!!

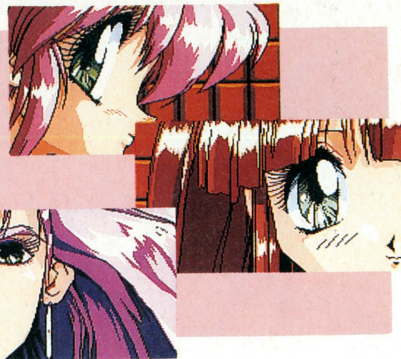
　※本製品はM（マウス対応）です。

宇宙を救う!?

ーエンジェル

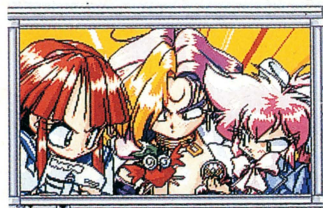
ETC　SCD専用／M

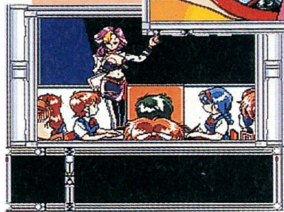
そして今、新たなる戦いがはじまる！

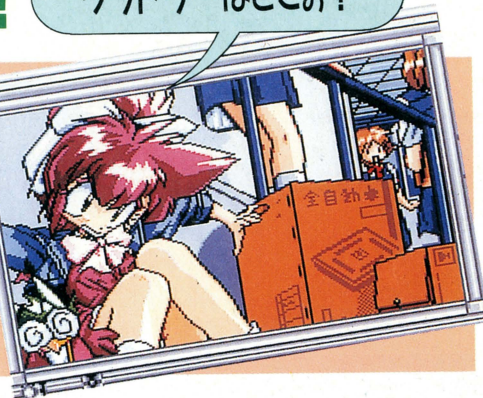
銀河雀偵連邦の勇者たちに追いつめられ、ついに地球へと逃げこんだ魔女ウラドラー。勇者たちは、3人の少女を選びだし、雀偵“セイバーエンジェル”として、ウラドラーと戦うための力を与えたのだ！

WRITER'S ROOM

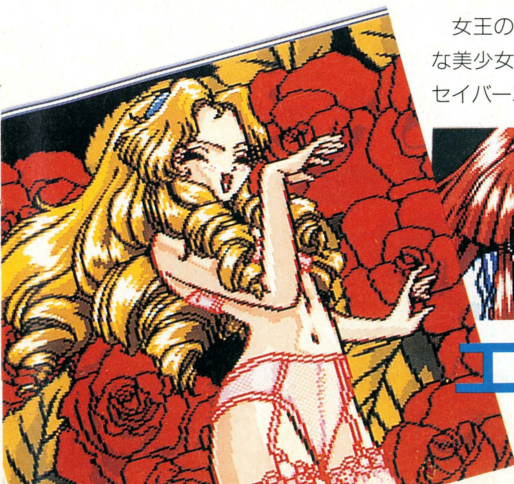
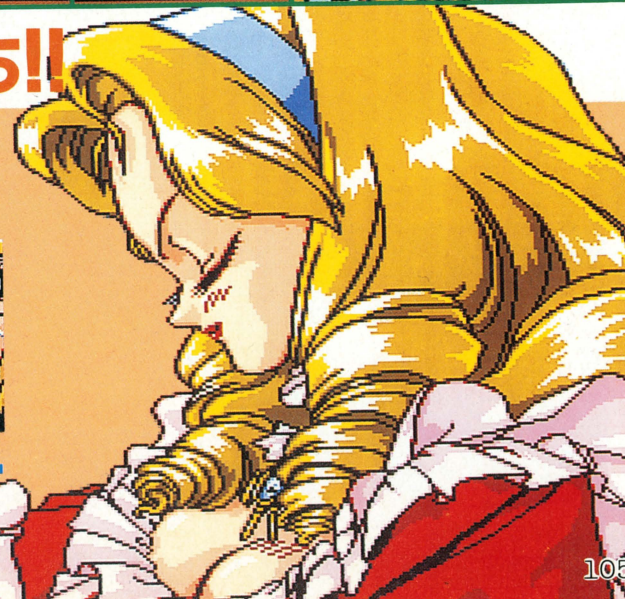
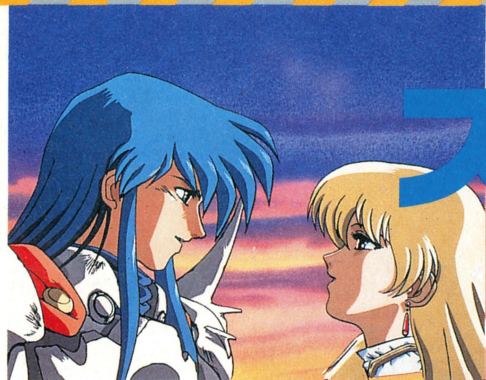
いやー、この設定はおいしすぎますぜ、ダンナ。ギャルのグラフィックも超グーで、もーたまらんって感じっす。（ぽん）

ウラドラーの野望を打ち砕け!!

ウラドラーは、みずからの体を4つに分けて、人間社会にもぐりこんでいる。ヤツが最初にねらっているのは、日本で唯一、プロ雀士を養成している“雀狂学園”。セイバーエンジェルはウラドラーを倒すため、学園に潜入したのだった。

◀3人の力を合わせて、ウラドラーの分身をさがせ！

▶教師として、雀狂学園に潜入したピン子。

▲サキのマジカルコンパクトに、ウラドラーの反応が！

ポップな表情に注目だ!!

立ちはだかる美しき敵たち!!

女王のごとき高貴さをもつ、ゴージャスな美少女。ピアノによる殺人音波攻撃が、セイバーエンジェルを大ピンチに追いこむ！

エカテリーナ

ストーリー重視のドラマチックRPG

スタートリング・オデッセイ

レイ・フォース／5月発売予定／価格未定	RPG	SCD専用

いよいよ注目のゲームスタイルが見えてきた!

新生メーカー・レイフォースが放つ、RPGの王道を行く期待作『スタートリング・オデッセイ』が、いよいよ完成に向けてラストスパート！　純粋にストーリーを楽しんでもらうために、ゲームシステムは総じてシンプル&イージーな構成。もちろんかんじんのストーリーも、魅力的なキャラがプレイヤーの心をグイグイ引きこむ手ごたえ十分な内容だ。そこで今月は、RPGのかなめとも言うべき世界観、戦闘システム、プレイシステムにさっそくスポットを当ててみた。初公開のミリアムガルド・世界マップをふくめ、ゲームの雰囲気を感じてほしいぞ！

◀5人の個性的なキャラたちがパーティを編成。

▼画面構成はオーソドックスでとっつきやすい。

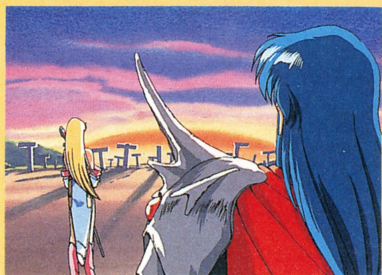
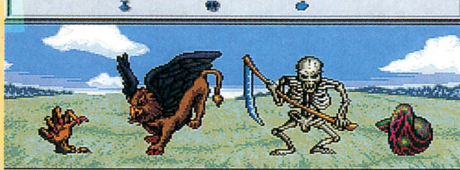
これがミリアムガルド

ミリアムガルドという世界がある。緑豊かで平和な世界なのだが、今、かつてこの地に封印された伝説の闇の魔神が、長い時間を経てまさに蘇えらんとしているのだ。

▶村人との会話の中にも意外な伏線が…!?

◀こんな平和な村でも、何かが動き始めている…

バトルシーン

戦闘シーンはシンプルなコマンド入力タイプ。ありがちな読み込みもなくスムーズに展開するよ。大きな戦いの後には美しいビジュアルシーンもあるぞ。

◀戦いすんで日が暮れて、祈りを捧げるソフィア。

▶魔法の呪文は、それぞれを解説してくれる親切設計。

プレイシステム

ストーリーを心から楽しむためには、操作やシステムなどでストレスを感じさせてはいけない。その点このゲームのシステムは非常にわかりやすく、しかも応用のきく優れモノだ。

▲いらないものはゴミ箱へポイッ。

◀もちろん、まとめ買いやまとめ売りもOK。

メカと魔法のファンタジーACT!

ミスティックフォーミュラ

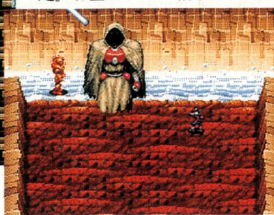
マイクロキャビン/発売日未定/価格未定	ACT	SCD専用

古代の財宝を追って、Let's Go!!

▶敵キャラは、機械やモンスターなど、ステージごとにさまざまだ。

魔法と機械が共存するファンタジー世界を舞台に、4人の冒険者たちが戦いを繰り広げるACTシューティング『ミスティックフォーミュラ』が登場だ！　キャラクターは4人の中から選択が可能。2人同時プレイもOKだから、手強い敵には力を合わせて立ち向かおう！　ステージの間には、ビジュアルによるストーリー展開もあるぞ。

▲各ステージは、ストーリーに合わせて背景がかわるぞ。

▼主人公は賞金かせぎという設定。お金のために戦うのだ！

荒廃した大地を駆ける、4人の冒険者たち!

時は未来、機械文明と魔法帝国の間におこった最終戦争のために、一度は滅びかけた地球が舞台。今では人間たちは、魔力を持つ者も機械を操る者も共に協力し、今日を生きている。しかし、世界はまた混乱しようとしている。このゲームの主人公は、そんな世界を旅するスゴ腕の冒険者たちだ！

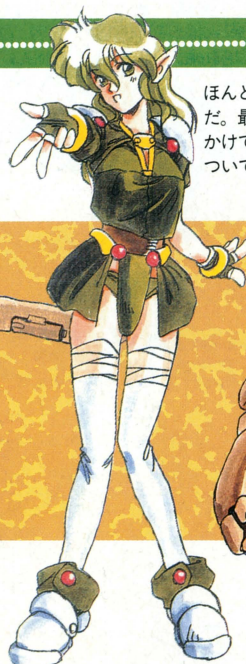
フィリア
(声優:横山智佐)

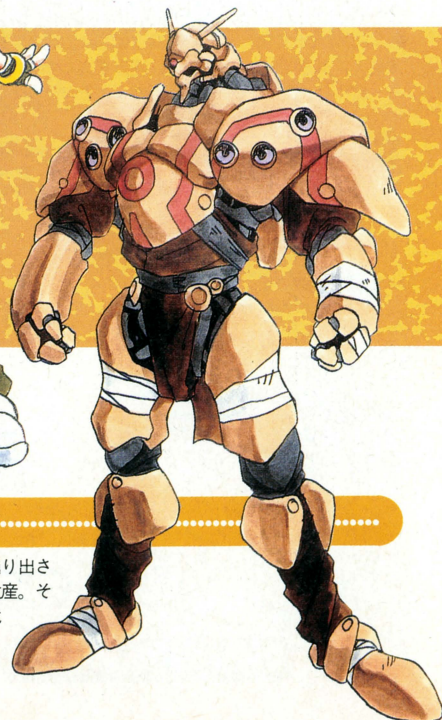
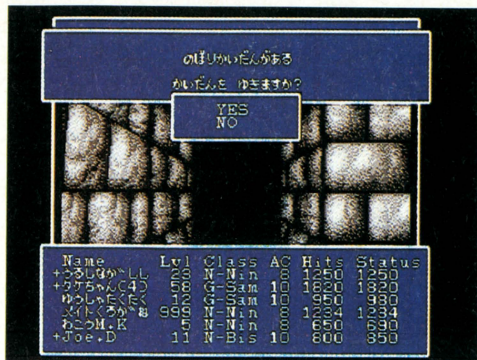
◀カワイイ顔でのほほんとした性格だが、腕前は超一流の魔法使いなのだ。最大の欠点は、なにがいいのかライデンの追っかけであること。彼の行くところなら、どこまでもついていくぞ。

ライデン
(声優:矢尾一樹)

▶荒れ果てた世界を旅する賞金かせぎ4人組の、いちおうリーダーである。その性格はキザで女好き。常に二枚目をきどっているが、結局は三枚目。でも、なぜかけっこうモテたりもする不思議なタイプ。鍛え抜かれた（自称）カンと、その場のいきおいで行動してしまうことも多い、困ったヤツでもある。

ステア
(声優:まるたまり)

▶ひじょーに気の強い女戦士で、好奇心も人一倍強く、冒険とお金が大好きだ。こんなタイプのコを彼女にすると大変かもしれない。ライデンの女好きといーかげんな性格にはあきれはてているのだが、それでも行動を共にしているのは、たんに彼といると面白いことがあるからである。

ガイスト

▶ライデンによって古代遺跡の中から掘り出された、呪装機兵と呼ばれる機械文明の遺産。それなりに自分の意思を持つ、高性能の戦闘用ロボットである。まったくしゃべらないので、フィリアが通訳してくれる。

不朽の名作が、ついに登場!!

ウィザードリィ I・II

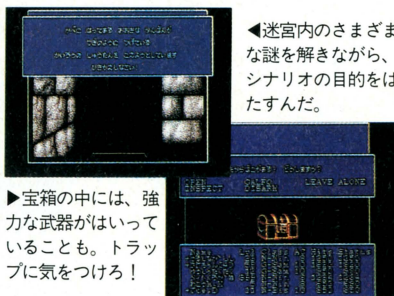
ナグザット／発売日未定／価格未定	RPG	SCD専用

暗い迷宮の奥にかくされた謎を解きあかせ!

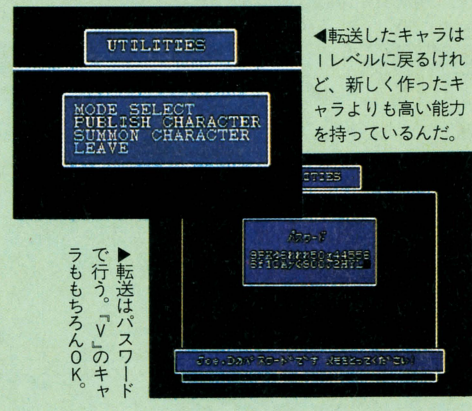
『ウィザードリィ』シリーズは、地下迷宮を舞台にした3DRPGの元祖ともいえる名作シリーズ。PCでは『V』が先に移植されているけど、ついに第1作と第2作が同時収録で発売されるぞ！ 大魔術師ワードナを倒し、奪われたアミュレットをとりもどす「狂王の試練場」、伝説の武器が登場する「ダイヤモンドの騎士」の2つのシナリオが楽しめるのだ!!

▲迷宮のグラフィックはすごくリアル。もちろん、オリジナルの線画モードでも楽しめるぞ！

▲最大6人のパーティを組んで、迷宮を進んでゆくんだ。ちゃんとマッピングしないと、絶対に迷子になるぞ！

◀迷宮内のさまざまな謎を解きながら、シナリオの目的をはたすんだ。

▶宝箱の中には、強力な武器がはいっていることも。トラップに気をつけろ！

キャラクターの転送もOKだ！

『ウィザードリィ』シリーズでは、1つのシナリオで育てたキャラクターを、他のシナリオへ転送して、愛用のキャラクターで冒険を続けることができる。転送したマイキャラを使えば、有利な状態でシナリオをスタートできるぞ。

◀転送したキャラは1レベルに戻るけれど、新しく作ったキャラよりも高い能力を持っているんだ。

▶転送はパスワードで行う。『V』のキャラももちろんOK。

新たにデザインされたモンスターが、キミたちに襲いかかる!

迷宮内に出現するモンスターのグラフィックは、山田章博氏の描きおろしイラストによるものだ！

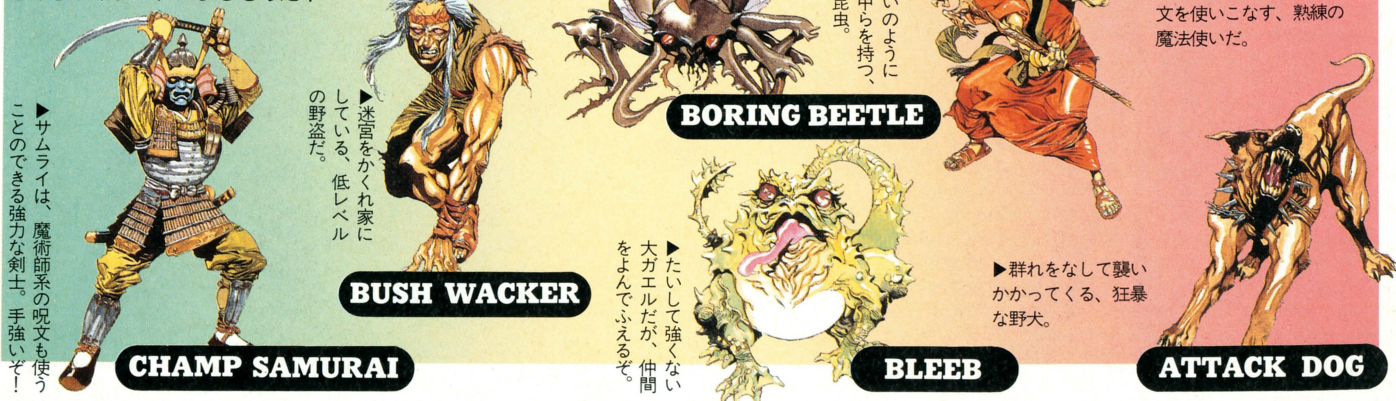
▶サムライは、魔術師系の呪文も使うことのできる強力な剣士。手強いぞ！

▶迷宮をかくれ家にしている、低レベルの野盗だ。

◀よろいのようにカタイ甲らを持つ、強大な昆虫。

▶たいして強くない大ガエルだが、仲間をよんでふえるぞ。

◀高レベルの魔術師系呪文を使いこなす、熟練の魔法使いだ。

▶群れをなして襲いかかってくる、狂暴な野犬。

シンプルで奥が深い新感覚SLG

英雄三国志

アイレム／3月発売／¥7,700	SLG	SCD専用

主要コマンドを4つにまとめたシンプルなSD三国志

とかく複雑でプレイ時間も長くなりがちな歴史物SLGに、一陣の新風が舞う！　この『英雄三国志』はメインコマンドを4つにまとめてあるなど、マニュアルいらずのすごくわかりやすいシステム。武将たちもSDキャラになっていて、まさにライト感覚の「三国志」なのだ。しかし、シンプルだからとあなどるなかれ！　合戦はもちろん、他の君主との同盟などの外交システムも充実。とっつきやすくて奥が深いという、まさにSLGの理想を実現したゲームだぞ！

◀全体マップも広すぎず狭すぎず、ちょうどいいスケール。

▲見てください、この明快なコマンドウインドウを！　「三国志は好きだけど、SLGは難しいし…」という人にはもってこい！

▲軍師もバッチリ登場。かわいい顔してけっこうキレるヤツだ。

◀8つのシナリオが収録されているなど、スタイルも本格的だゾ。

合戦は一騎討ちや追撃も可能な本格派！

このゲームには、これまで歴史物SLGに付き物だったヘックス画面なぞ存在しない！　武将同士が力と力で激突する、単純明快なシステムなのだ。もちろん火計などの計略戦も可能なうえ、その操作はコマンド入力でOK！　通常攻撃は伏兵に弱い、伏兵は守備に弱いなど、計にもそれぞれ弱点がある。う～ん、奥が深いのう！

▲ヘックス画面よ、さらば！　合戦はシンプルなサイドビュー画面。突撃や火計、伏兵などの計略もコマンドひとつでポン!!

▲SDキャラたちがアニメ処理でピコピコ動きまわるよ。

▲逃げる敵軍に追撃だ！　とにかく合戦は奥が深い！

ウワサの"もしもモード"とは？

このモードでは「もしも曹操が自分の部下だったらなぁ…」といった夢を実現できるのだ。キミの軍団ウインドウを好みの部将で埋めつくそう！

◀今はスカスカでも、いずれは部将でぎっしり!?

ハードボイルドな熱血アクション!!

フィーンドハンター

ライトスタッフ／発売日未定／価格未定 | A・RPG | SCD専用

ストーリー＆ビジュアルが超魅力のアクションRPGだ!

孤高のヒーロー フィード・スラスター

ハードボイルドなストーリーや美しいビジュアルが魅力のアクションRPGの登場だ。敵とのバトルは、１対１の本格的なアクション。敵を倒したときに出るパワージェムを取って、レベルアップしていくんだ。ステージクリア後のイベントやビジュアルは、今までのRPGとは違って、主人公フィードの男の魅力が爆発してるぞ!!

▲イベントシーンの画面だ。オープニングは、５分以上もあるぞ。

▼ベスの依頼を受けるフィード。ストーリーも本格派なのだ。

リアルな動きがスゴイ! 手に汗握る白熱のバトルが嵐を呼ぶ!

超リアルなキャラの動きによる多彩なアクションがカッコイイぞ。攻撃や防御はもちろん、スライディングやバク転で敵の攻撃をかわすこともできるのだ。サイコパワーを使った必殺の攻撃も爽快で、アクション派は見逃せないぞ。

斬る

◀攻撃のパターンも数種類。コレはジャンプ斬り。

▼豊富なキャラパターンでスムーズに回転するぞ。

▲敵の攻撃は剣で防御するのだ。

スライディング

◀敵の背後にまわり込むには、スライディングだ。

サイコパワーが炸裂!!

サイコアロー

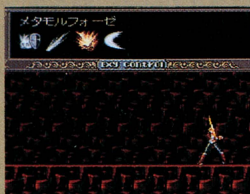
▲バク転中に攻撃ボタンを押すと、光の矢を投げるのだ。

サイコスパーク

▲サイコパワーをためて、エクシーを斬ると、光弾となって敵を攻撃するぞ。

仲間のエクシーが敵を自動攻撃!

フィードの相棒・エクシーは、敵を勝手に攻撃してくれるぞ。その攻撃方法も３種類の中から選べるのだ。中でもメタモルフォーゼは、電撃を発する強力な攻撃。思ったように攻撃してくれないことが多いけど、攻撃はエクシーにオマカセでもいいかもね。エクシーもレベルアップして強くなるぞ。

エクシー

▶メタモルフォーゼの電撃だ。攻撃力は抜群だぞ。

▲エクシーの攻撃は、メタモルフォーゼがハデでカッコイイぞ。

PC完全オリジナルA・RPG

風の伝説ザナドゥ

日本ファルコム／発売日未定／価格未定 | A・RPG | SCD専用

'93年注目度No.1の本格アクションRPG!

パソコン界で名をとどろかせた「日本ファルコム」がいよいよPCに参入！　その参入第1弾ソフトにあたるのがこの『風の伝説ザナドゥ』だ。ゲーム性に優れたアクションバトル、奥深いストーリーづくりには定評のある「ファルコム」だけに、楽しみだね！

アネモス
◀イシュタリア王軍が誇る歴戦の勇士。本作の主人公だ。

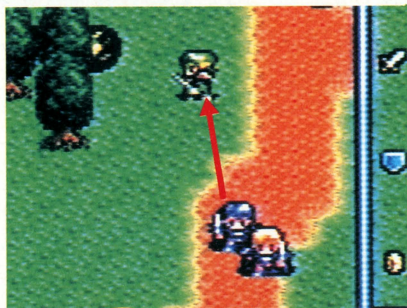
▶ファルコムお得意のアクションRPGだけに、爽快なプレイが楽しめそう。

魅力的なヒロインたち

メディア
◀ソフィアを守る女従者。武術、魔法を使いこなす頼もしいお姉サマだ。

ソフィア
▶パルティア神殿につかえる女神官。多くの謎を秘めたヒロインだ。

リアルで楽チンな新感覚バトルシステム!!

『ザナドゥ』には２通りの戦闘システムが用意されている。１つはトップビュータイプのバトル。アネモスの仲間ダイモス、リュコスも参加する体当たり型のシステムだ。もう１つはボスに接近したときに使われるサイドビュースタイル。ジャンプや宙返りなどのリアルなアクションが可能だし、キャラも大きめで臨場感はバツグン！

ダイモス

リュコス

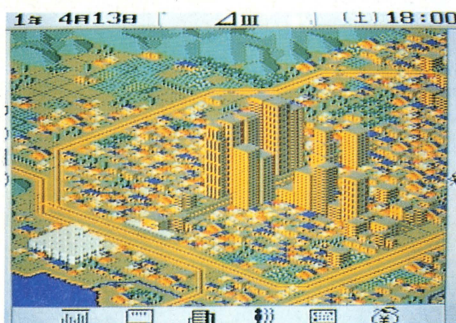
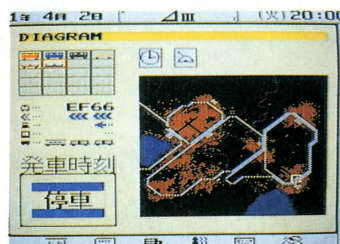
トップビューバトル
敵が画面上にあらわれると、味方キャラが自動的に移動し、戦ってくれるのだ。これは楽チンだね！

サイドビューバトル
ボスに近づくと、画面が横スクロールに切りかわる。キャラの動きはすごくリアルだよ。

A列車で行こうIII

アートディンク／6月発売予定／価格未定 | SLG | SCD専用

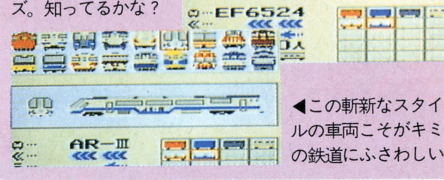
本格鉄道SLGの画面写真、初公開！

ついに出た〜という感じの究極の都市建設SLG『AIII』！ プレイヤーは鉄道会社の経営者として、線路を作り、列車を走らせ、ビルやマンションを建てる。誰も文句は言わないし、何をやるのも自由。勝利条件も何もないので、キミ好みの街を心ゆくまで造り上げよう！

◀夕方のラッシュアワーは鉄道の稼ぎどき。乗車率マックスまで乗せるんだ〜！

▲環状線は線路敷設の第一歩。この線路の形がキミのセンスを物語る。

◀田畑ばかりのド田舎が今、一大都市へと新たに生まれ変わる……かも。

車両の種類もリアルに再現！

汽車、汽車、シュッポ、シュッポと、列車の種類も大盛り、山盛り、てんこ盛り。D51タイプから、スーパー新幹線タイプまで、好きなものを好きなだけ使えるのだ!!

▶ブルートレインにも使われていた（いる？）"EF"シリーズ。知ってるかな？

◀この斬新なスタイルの車両こそがキミの鉄道にふさわしい。

シャーロック・ホームズの探偵講座II

Sherlock Holmes Consulting Detective, Volume II

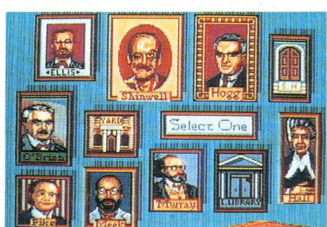
ビクター音産／発売日未定／¥8,200(予) | AVG | CD・SCD両対応

ホームズがよりエレガントに再登場！

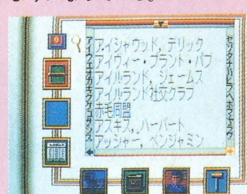
▶捜査の方法はビジュアルで選べる。

ビデオから取りこんだ映像が大きな話題を呼んだ『シャーロック・ホームズの探偵講座』のパートIIが登場するぞ。前作でやや目立ったノイズ音はバッチリ消えているから、よりリアルなプレイ感覚が楽しめる。また、ビジュアル表示ウインドウもワイドになり、しかもグラフィックは数段パワーアップしているのだ。まさに映画を見ているような感じだね。シナリオも3本用意されているから、じっくり腰を落ちつけて楽しめるよ。

▶このクリアーな映像を見てくれ！ビデオと見まがうほどハイクオリティ。

▶彼らの話を聞くことから推理が始まる。

改良されたこのシステムに注目

前作では英文で表示されていた人名などが、今回はカナで表示されるからすごく読みやすくなっているぞ。また、前作では静止画だった裁判長閣下も、スイスイと動いてしまうのだ。

◀今回は裁判長もバリバリ動くようになっている。

▶人名もカナ表示になって、ずっとわかりやすくなったよ。

ラングリッサー

メサイヤ／発売日未定／価格未定 | SLG | SCD専用

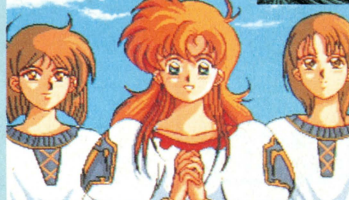
メガドラユーザーの人気を独占したファンタジーSLGが登場

MD版で爆発的な人気を誇っているファンタジーSLG『ラングリッサー』がついにPCに登場だ！ MD版のシナリオやシステムが一部改良され、よりいっそう遊ぶやすくなっているぞ。また、ゲームの各所にビジュアルシーンが織り込まれるなど、PCならではのアレンジもバッチリ。ゲームの流れもSLGというよりRPGのノリで進行していくから、SLG苦手タイプのひとも安心だね。

◀フィールド画面はRPGのようなムード。スンナリとゲームにとけこめるぞ。

▲SCDパワーを生かして、魔法のグラフィックや効果音も超リアルに！

ビジュアルシーンがいっぱい！

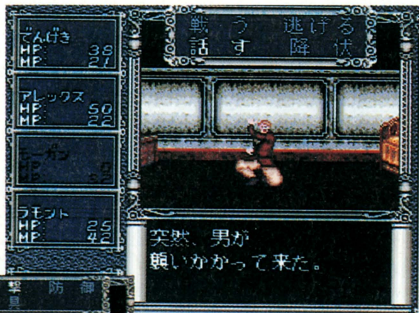
PC版の目玉の1つは美しいビジュアルシーン。魅力的なキャラたちがガンガン登場するよ。

▲ストーリー性のあるSLGだけに、ビジュアルパワーは効果バツグン！

◀MDユーザーをとりこにしたキャラたちが、華麗によみがえる！

ラプラスの魔

ヒューマン／3月発売予定／¥7,500 | RPG | SCD専用

ホラータッチで迫るリアル&異色なRPG

PCでは珍しいホラータッチの本格的RPGがパソコンから移植される。幽霊屋敷という異色の舞台で、背筋も凍る探索が体験できるぞ。効果音もSCDだからリアルだし、臨場感はかなりきている。

▲幽霊屋敷の中では、奇怪な事件が次々と起こる。不気味な肉声が聞こえたりしてギョッとするのだ。

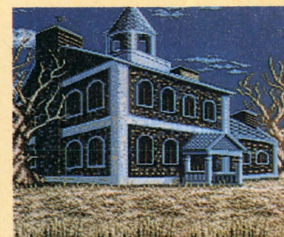
怪物出現

◀コウモリや死霊など、ホラーなモンスターが襲いかかる！ 恐怖で仲間が狂乱してしまう、なんてことも。

探索の舞台・ニューカムの街とは…

1920年代のアメリカ東部の1都市・ニューカムを舞台に、ゲームは展開される。現実の世界をモデルにしているだけに、まるで映画のような雰囲気。登場人物たちの表情もやたらとリアルだぞ。

▲怪しげな占い屋では不思議な体験が…

▲さまざまな出会いが待つ街の酒場。

▲街はずれにそびえる謎の幽霊屋敷。再び街に帰ってこれるのか…？

電撃新作ソフトレビュー委員会

	スーパー麻雀大会	魔物ハンター妖子～遠き呼び声～	シムアース
メーカー	光栄	メサイヤ	ハドソン
発売	発売中	発売中	発売中
価格	¥9,800	¥7,200	¥6,800
対応	SCD専用	SCD専用	SCD専用

スーパー麻雀大会

光栄 発売中 ¥9,800 SCD専用

歴史上の有名人物と麻雀が打てる。「光栄」らしいソフト。

魔物ハンター妖子～遠き呼び声～

メサイヤ 発売中 ¥7,200 SCD専用

あの妖子ちゃんが帰ってきたぞ。今度はちょっと危ないシーンも！

シムアース

ハドソン 発売中 ¥6,800 SCD専用

パソコンから移植のSLG。地球の運命はキミの手にかかっている。

プロのシビアな目 岩崎啓真

今、実はいろいろなソフトの企画が進んでいるんだけど…。まだオフレコだから全然いえないんです。もうしばらくしたら誌面に発表されると信じたいのだが。ソフト作らないって退屈なんだよね。やっぱりゲーム作りたいよぉ。作らしてよぉ。

スーパー麻雀大会：コンピュータがイカサマをしていないのが、やっていてよく分かるので気持ちいい。さらに相手の打ち方に、はっきり個性があるのでプレイしていてかなり楽しいぞ。問題点は2つ。良くても悪くても非常に運がはっきりしていて、いちど手が悪くなると逃げの一手しかないのがつらいことがひとつ。あと4人打ちでは仕方ないのだが麻雀パイが少々見づらいこと。 **65点**

魔物ハンター妖子：前作とはグラフィック・内容ともに比較にならないぐらいデキはいい。しかし、いわゆるキャラクターが重要なDCなので、ファンでない人にはだからどうしたって内容なのは確か。しかし、ファンに対するサービス（着替えや声など）は良く考えられているので、ファンの人は買っても損をしたとは思わないかもしれない。アクセスが遅いのにはまいった。 **60点**

シムアース：まず最初に、これはゲームというよりは環境・教育ソフトのほうに近いことをいっておく。内容はすこぶる難しい。あらゆる要素が微妙にいり交じっているために並みの努力では自分の意図するとおりに環境は制御できない。しかし、なにより問題はいろんなことをするたびにアクセスするために遅いこと。もう少し処理を考えてほしかった。惜しいソフトだ。 **60点**

夢見るオタッキー パトリオット佐藤

ついに、念願のノートパソコンを買った。この文章もそれで打っているのだ。いや～とっても快適、快適。これで、少しはライターらしくなったかな。でも、買ったばっかりのパソコンにアニメのシールを貼ってしまうオイラって、いったい？

スーパー麻雀大会：特別なアイテムやイカサマ技がないから、純粋に麻雀を楽しむにはピッタリの4人打ち麻雀ゲーム。その反面ハデな演出やイベントがないから、ちょっと物足りなさを感じてしまうのも事実。麻雀のメンツが〝光栄〟らしくて、武将など歴史上の人物やサラリーマン風の人なんかも登場してイイ味を出しているよ。でも、値段を考えるといまひとつ手が出ない。 **65点**

魔物ハンター妖子：前作に比べて格段にグラフィックやストーリーがパワーアップしているから、前作のようにアッという間に終わっちゃってトホホ…なんてことはないよ。あいかわらず妖子ちゃんはかわいいし、お約束の変身ドキドキシーンもかなりきわどくて、思わず目を皿にして見てしまった（笑）。妖子ファンなら、絶対見逃せない鼻血ブーッの感激シーンだぞ！必見!! **80点**

シムアース：このゲームって自由度がとっても高いぶん、いざプレイしてみると何をしていいのか分からなくなってしまった。アイコンの数が多いから、いろいろいじってみると画面がリアルタイムで変化しておもしろい。何もしなくても勝手にゲームが進むから、環境ソフトとして楽しむこともできるかな。生物の進化に興味のある人にはいいけど、オイラには手におえないや。 **60点**

この道の超ベテラン ウォルフ中村

新しいパソコン（これで3台めの98だったりする。正確にいうと全部エプソンだけど）の購入計画を立てて、早3カ月。金銭的な問題や、置き場の確保はできているのに、時間がなくて買いに行けないというのが何ともおマヌケ。困ったもんだ（笑）。

スーパー麻雀大会：対戦相手がインチキをしてこない、本格志向の麻雀ゲーム。バラエティに富んだ21人ものキャラクターが用意されていることもあって、実際に麻雀を打っている感覚でプレイすることができる。操作性も良好だし、CDのアクセスもわずらわしく感じない。「＄1万を貯める」という最終目的も用意されているが、それがなくても十二分に魅力的な作品といえよう。 **95点**（オススメ）

魔物ハンター妖子：戦闘シーンが少々わずらわしい。ここのみ、同じ内容であっても、音声でのリアクションが繰り返される（通常シーンは2回目以降は文字のみ）ので、急にテンポが悪くなってしまうのだ。具体的なHP等が表示されない点もプレイしていて不安になる。もっとも、それ以外の部分については問題がないので、前作で失望させられたファンでも満足できることだろう。 **75点**

シムアース：「こうしたら地球はどう変わるのだろう？」といった質問に答えてくれる、新しいタイプのソフト。〝環境ビデオ〟ならぬ〝環境ソフト〟といった感じの作品だけに、下手にゲーム性を求めず、じっくりと楽しむべきだろう。ひとつ気になったのは、コマンドを実行しようとするたびにやたらと中断が入ること。効率よくプレイできるようになるまでは、少しつらいだろう。 **65点**

金欠の悲しきロッカー メタラー佐々木

最近、FCの『第二次ロボット大戦』というSLGにハマっている。RPGノリのSLGに、オレは目がないんだ。しかも、あの〝アム○〟とかがでてくるんだぞ。PCでも〝ガン○ム〟のSLGをやりたいな。はやく『第三次～』がでないかな～。

スーパー麻雀大会：さすがに、本格派の4人打ち麻雀ってことだけあって、麻雀をかじった程度のオレでは、歯が立たない。やっぱり世界の偉人たちは強いぞ。でも、相手の思考速度、ゲームのテンポ、ともに速いので気持ちよくプレイできたな。あと、自分の成績が登録されていくシステムはイイぞ。全モード共通で書かれていくんだ。でも、他に目新しいものがないのが…。 **70点**

魔物ハンター妖子：いままでのDCとくらべると、ちょっとAVGっぽくて、ゲームって感じがしたぞ。じつは、オレは前作をプレイしていないんだけど、それなりに楽しめた。ストーリーもおもしろいから、ダルくなることもなかったな。もちろん、前作からのファンはいうまでもないだろう。ただ、ちょっとアクセスが気になることがあったけど、キャラがよくしゃべるから許せる。 **75点**

シムアース：うーん、こういうゲームだからアクセスの回数が多いのはしょうがないか。最初のうちはそんなに気にならなかったんだけど、長時間プレイしていると、「はやくしてくれぇ～」っていいたくなってくるんだよな。でも、創造主になったつもりで気持ちを大きく持てば気になることはない（？）はずだ。何かを育てることが好きなヤツには、もってこいのSLGだぞ。 **70点**

※とくにオススメなソフトには、（マーク）がついています。

イラスト／中野豪

メタモジュピター

NEC HE
発売中
¥6,800
SCD専用

本格的STG。3種類ある自機をうまく使い分けよう。

STGとして新手の要素が盛り込まれているのは評価できる。特に形態変化で、その場での戦略がある点などは高く買える。しかしボスとの戦闘でボスに当てても光らない（当たりは音でしか分からない）ため当たり判定が分かりづらいのは大減点。あとグラフィックのデキがイマイチなのと、音楽にかなりクセがあり好みが激しく分かれるのが難しいところだ。

65点

各ステージの演出がド派手で、バランスのしっかりとれたSTG。とくに、ステージ3の背景がグルグル回っているのにはビックリしてしまった。かなり完成度は高いんだけど、現在の自機のスピードが分からなかったり、ボスの弱点に弾がヒットしても点滅しないなど細かい点が気になったな。オープニングとエンディングに入っているPYS・Sの曲は、サイコー！

85点

ゲーム自体はよくできていると思うのだが、背景に難があると思う。どこに当たり判定があるのか分かりづらかったり、弾が見にくいステージがあったりするのは、STGとしてちょっと困るのだ。また、ボスキャラの弱点がわからない（オプションがあればともかく）ことと、自機の攻撃が当たっているのかどうか分からない点でも、プレイしていて不安に感じた。

75点

STGとしてのデキはそんなに悪くないと思うのだけど、オレはいまいちハマれなかった。演出とか、パワーアップとか、もっと驚くようなことをしてほしかったな。オープニングがよかっただけに、ちょっとがっかりしたな。あと、3人でできるというのはイイんだけど、ただオプションを操作できるだけなんだ。みんなで遊ぶっていうのにはちょっとね…。

60点

ふしぎの海のナディア

ハドソン
発売中
¥6,800
SCD専用

TVで人気の「ナディア」がPCエンジンにDCになって登場。

ゲームの最初に今までのストーリーを説明してくれるのだが、アニメを見ていない私には結局さっぱりキャラクターも内容も分からなかった。やはりこの内容を考えればナディアファンに向けられたDCと見るべきなのだろう。そういう意味では新作なのだから、ファンには満足の行く内容と思われるのだが、普通のゲームがしたい人にはオススメできない。

60点

いとしのナディアが登場！　と聞いてさっそくプレイしたんだけど、オープニングを見てガッカリしてしまった。CDなのに主題歌の「ブルーウォーター」のボーカルが入っていないのだ。マニアのオイラとしては、やっぱり入れてほしかったな。おまけのクイズもダラダラとしゃべるだけで、なかなか先に進まなくてストレスがたまっちゃうぞ。でもオイラは買うぞ。

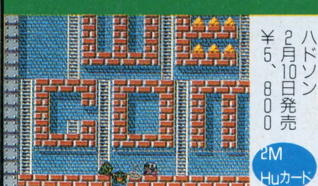
75点

キャラの性格を始めとする〝ナディアらしさ〟が随所に見られるので、アニメのファンなら安心してオリジナルのストーリーを堪能できるだろう（アニメを知らなくとも楽しめるはず）。多少、フラグ立てが面倒な所もあるが操作性に問題がないので、ストレスはそう感じないだろう。おまけのクイズも、あそこまでいろいろしゃべってくれるとおもしろい。

75点

オレは、「ナディア」を見てなかっただけに、どうかな？　と思ったけど、プレイしたら、本編を見たくなったぞ。ただ、ストーリーはおもしろいんだけど、ゲームとしてみるのはちょっと…。まぁ、DCだからイイのかな？　あと、クイズが付いているんだけど、しゃべりが多くてなかなか問題を出してくれなくて、ジレったかった。ファンなら、がまんできるのかな？

75点

バトルロードランナー

ハドソン
2月10日発売
¥5,800
2M Huカード

昔なつかしい『ロードランナー』に対戦モードが付いたぞ。

長くプレイすればおもしろさが理解できるのかもしれないが、ウリであるはずの多数モードにどうしてもそれを見つけ出すことができなかった。また1人プレイは、バリエーションを持たせようとしているが、やはりしょせんは『ロードランナー』。「古い」という印象はいなめない。もしかして対戦におもしろさが実はあるのかもしれないから、なんともいえないが。

50点

『ロードランナー』に対戦の要素を入れたアイデアはいいんだけど、対戦ゲーム最大の楽しみ「熱い闘い」が感じられなかった。同社のゲームに『ボンバーマン』があるけど、これと比較するとやはり完成度がイマイチなのだ。でも、ノーマルのひとりのプレイはなかなかハマれた。ステージも充実しているし、昔鍛えたあなほりテクが使えてうれしかった。

60点

1人プレイはおもしろい。ただし、1ステージが1画面内に入り切れないために敵の動きを把握しづらいのがつらいところ。ステージ数が少ない点と、昔からのファンには見慣れたステージがちらほらあった点も残念ではあるが、こちらはたいした問題ではないだろう。バトルモードは、はっきりいって興ざめ。キャラを小さくしてでも、マップを広くすべきだったと思う。

65点

3種類のバトルがあって、どれもそれなりに楽しいんだけど、今ひとつ何かがたりない気がした。特に、アイテムがもうちょっとあってもよかったと思った。ある程度うまいヤツ5人でやると、なかなか決着がつかないんだ。〝タッグマッチ〟ってモードだと、協力してやれるから、かなり白熱したけどな。でも、1人プレイは、さすがにハマってしまった。

70点

コットン

ハドソン
2月12日発売
¥6,800
SCD専用

アーケードからの移植STG。相変わらずコットンはかわいいぞ。

移植の完成度は高いと思う。元のアーケードが好きな人は買っても、決して損をしたとは思わないだろう。しかし、もとのゲームはキャラがかわいいが難易度は高く、「知らないヤツは死ね」的な作りで、そこまで移植してあるから一般にススメるのは気が引ける。STGは難しいイメージがあるのだから、一般向けのモードをつけても良かったのではないかな？

70点

アーケードでかなりハマったSTGだけに、完成度が不安だったけど、プレイしてビックリ。移植度はもちろん、ステージクリア後にはいるイカしたビジュアルもグー！　アーケード版より難易度は多少低いし、声優による演出もいい味を出しているよ。ただ、コットンちゃんの「いくぽ〜ン」と「サイナラ〜」のセリフは、オリジナルの方がオイラは好きだな。

85点

アーケードでもキャラのかわいさと難易度の高さで有名だったが、PCエンジン版もそれと同様の評価をすることができるだろう。何度もプレイして敵の出現場所などを覚える必要があるので、腕に自信のある人にしかススメられないのだ。今回、声がTARAKOさんのものに変わったが、可能であったならばアーケード版と同じ声にしておいてほしかった。

75点

アーケードよりも難易度は低めになっているらしいんだけど、それでもかなり難しいぞ。なんてったって自機がデカイから、敵の弾をよけてるつもりでも当たっちゃうんだ。まぁ、このテのSTGってのは、自機を小さくしたらかえって変かもな。グラフィックとか、システムとかイイんだけど、あまりオレは好きにはなれなかった。STGが苦手なヤツにはつらいかも。

65点

クレスト オブ ウルフ

ハドソン 2月26日発売 ¥6,800

SCD専用

今ハヤリの格闘ACT。2種類のキャラを駆使して、悪を倒せ！

格闘ゲームとして見れば難易度もそこそこだ。操作感もやや重い印象を受けるがイライラするほどではない。キャラクターのアニメがややショボいが許せる範囲と、こうして見ればすべてにバランスの取れた平均以上のゲーム。しかし、そこに決定的に欠けているのが強烈な個性。これがないために異様なぐらい印象の薄いゲームになってしまっているのだ。

60点

BGMはノリノリでいいんだけど、ゲームのテンポがイマイチなんだよね。このテの格闘ACTゲームは、出てくる敵をガンガン倒してサクサク進むのが爽快なはずなのにな ぁ。オリジナリティも感じないし、ステージにもっと工夫が欲しかった。操作が簡単でとっつきやすいだけに、残念な気がする。2人同時プレイがあれば、もっと楽しめたと思うんだけどな。

50点

ボタン連打で連続攻撃できる、体力がゲージで表示される、といったことからもわかるように、これは正統派の(!?)ACT。しかし、残念なことにゲームバランスがイマイチ。跳び蹴りを中心としたワンパターンな攻撃をしているだけでクリアできてしまう（ハードモードでも）のだ。「このゲームならでは」というものも、残念ながら見当たらなかった。

55点

アレ、どっかで見たような…。まぁ、それはイイとして内容だが、そこそこ遊べるって感じ。難易度もそう高くないから、パターンさえつかめればエンディングもラクに見れるしな。でも、画面に出ていないうちからスライディングしてきたりする卑怯なヤツがいて、こいつにはまいった。あと、アイテムとかも、〝鉄パイプ〟とか殴るのに使うモノが欲しかった。

65点

ポリス・コネクション

レーザーソフト 2月26日発売 ¥7,600

SCD専用

4人まで同時プレイできるニュータイプボードゲーム。

抜群のアイデアと期待させるプレストーリー。ゲームを始めるまではすごくドキドキできる。しかしゲーム内容があまりに中途半端。結局のところマップの上をうろうろするだけのスゴロクといって過言ではないうえ、イベントの不足と細かなところでの不備が目立ち、時間ばかりかかる内容の薄いゲームに思えてしまう。もう一歩の練り込みが欲しかった。

40点

シリアスなAVGにスゴロクの要素を取り入れて、多人数で遊べるっていう発想はいいんだけど、基本のルールがイマイチ。事件の聞き込みやいろいろな捜査法があるのに、全員が同じルートを進まないとゴールに行けないのは考えもの。結局サイコロの目が多く出た人が勝っちゃうんだよね。もっとルールを練り込んでほしかったな。惜しいソフト。

40点

名作ボードゲーム『CLUE』をモニター上に再現したような作品。刑事モノということで、狙いとしては非常におもしろいと思うのだが、システムが未成熟。一歩ずつしか移動できない場所の設定には無理があるし、4人分おなじ内容のセリフを音声で延々としゃべる登場人物にも閉口。COMが操作している刑事の思考が同一なのも、マイナスポイントだ。

50点

全員が同じ経路で捜査しなければならないのは、なんか変な気がする。すでに自分は聞いているのに、他のヤツが聞いているのをまた見るのはツライ。スゴロクものだからしょうがないっていえばそうなんだけど、せめて各自、別々の方面から捜査ができればまた違った味があったと思うな。アイデアはイイのに内容のほうが今ひとつ消化不良って感じかな。

45点

信長の野望 武将風雲録

光栄 2月27日発売 ¥13,800

SCD専用

歴史SLGといえばコレ。キミも戦国武将となり日本を制覇しよう。

内容はいわゆる「光栄のSLG」なので、好きな人は買って絶対に後悔しないデキ。ちょっと気になったのは操作系で、なれれば便利なのだが、普通のゲームと違うので、これが初めて！という人にはつらいかもしれない。と、褒めるばかりなのに点が抑え目なのは価格のせい。「セーブくん」同梱と、遊ぶ時間を考えれば、とも言えるが、やはり高いのは確かだろう。

65点

多機種にわたって移植されている、このゲーム。PC版はCDロムなんだけど、CDを生かした演出がなかったのが残念な気がする。グラフィックはパッとしないし、BGMもさびしい。もう少しビジュアルシーンなんかを入れて、にぎやかにしてほしかったな。COMの思考時間は短くてゲームのテンポがいいのはうれしいところ。これで、もう少し安ければね。

55点

COMの思考時間は多少気になるものの、それ相応のクオリティはしっかりと保っている。さすがは歴史シミュレーションの看板的作品といったところか。ゲーム機に何作も移植されている光栄のSLGだけに、PCエンジン版の操作性も問題なし。メッセージも漢字が使われているだけあって、読みやすい。可能ならば、ぜひ多人数でプレイしてほしい作品だ。

90点

SCDだからアクセスとかが、どうなるかと心配してたけど、アクセスで気になることは、まったくなかった。COMの思考速度も、速いほうだと思う。ただ、〝開墾〟、〝兵忠〟とかの表示を絵にしてしまったのは、プレイしたことがあるヤツには、逆にわかりにくいのではないかな？　でも、他の部分はしっかりと〝光栄〟しているから、安心して遊べるぞ。

80点

幻蒼大陸オーレリア

タイトー 2月26日発売 ¥7,800

SCD専用

横からみたタイプのA・RPG。BGMがなかなかイカスぞ。

オープニングストーリーは今までのRPGと比較して、新手で期待させるのだが、ビジュアルのデキが問題外。今時、このビジュアルではまったく通用しないと断言しよう。あと、キャラの動きはいいのだが、バランスが正直いっておかしいと思った。それとコマンド関連が使いづらいのもいただけない。もう一歩詰めれば、いいゲームになったと思うだけに惜しい。

40点

同社の『カダッシュ』によく似たタイプのA・RPG。キャラクターの動きがいいから、戦闘がとってもスムーズでイイんだ。全体のイメージがおとなしいめだから、ハデなイベントが好きなオイラとしては、ちょっとさびしい気がする。登場するキャラクターたちにも魅力を感じないし、これで女の子がかわいければ、もっとやる気になるんだけどな。

55点

建物内のマップ構成がわかりづらく、どこに行けるのかさえわかりにくくて戸惑ってしまった。また、序盤からすばしっこい強敵が現れるなど、ゲームバランスもイマイチ。このゲームはA・RPGなのだが、作り方が中途半端だという気がする。ACTにせよ、RPGにせよ、もう少しゲームのポイントをハッキリとさせ、その部分に力を入れてほしかったと思う。

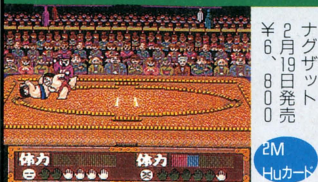
50点

プレイする前に見たとき、『カダッシュ』の、もっとRPG色を強くしたものって感じがして、すごく期待したんだ。でも、やってみたらACT部分のバランスが、それにくらべて、イマイチすっきりしない気がした。なんか、敵を倒す手ごたえが、あまり感じられないんだ。場面によってキャラクターを変えるシステムが気に入っていただけに、ちょっとがっかりだな。

65点

放課後レビュー Special スペシャル

◎それぞれの分野の専門家がきびしくチェック!

つっぱり大相撲

ナグザット 2月19日発売 ¥6,800

2M Huカード

相撲ファンなら絶対に見逃せないゲームだよね。

ゲーム内容はタイムリーだし、キャラを育てるおもしろさもあるのだが、相撲のスポーツとしてのおもしろさを出すことに失敗してしまっている。顔が作れたって、名前がつけられたって、肝心の相撲の部分がおもしろくないのでは話になるまい。あと気になっていたのが、いくらなんでもいきなり幕内からゲームが始まるのはちょっとひどいのでは?

50点

このゲームって操作性が悪いから、思った技を決めるのがけっこう難しいんだよね。ゲージが分かりづらいし、ボタンを連打してるだけで勝てちゃうのも考えものだなぁ。各場所後にあるけいこで自分のキャラが成長するんだけど、これもボタンを連打するだけ。もっと変化が欲しかったな。相撲の多彩な技がいろいろ入ってるだけに、ちょっと惜しい気がする。

45点

方向キーを利用して技をかけるところがこのゲームの特色。もっとも、最初のうちはロクに技が決まらないので、技を出す楽しみがそう味わえないのだが。ゲームが楽しくなりだすのは番付が上がってからなので、それまで耐えられるかが、ポイントだ。演出で補ってはいるものの、キャラサイズは小さめなだけにゲーム自体が地味に感じられるのもマイナス要因。

65点

操作を理解するまでには、おもしろさがわからなかったが、わかってくるにつれ味わいがでてきた。RPG風になってるところも楽しめる要素だな。力士を強くしていくことにロマンを感じるぞ。ただ、体力を上げるのがちょっとツラかったかな。でも、オレは相撲のことはまったく無知だから、そのへんを抜きにすれば、もっと楽しめたかもしれないな。

65点

ゼロヨンチャンプII

メディアリング 3月発売予定 ¥7,800

SCD専用

前作に比べて、アルバイトの種類が増えたのも楽しみのひとつ。

いい意味での変なシナリオに磨きが掛かり、アルバイトもたくさんあってとても楽しめる。さらに、肝心のゲームであるゼロヨン部分にバリエーションがあり、車も充実しているので、ほとんど文句のつけようがないデキになっている。しかし、車が好きでないと分からないぐらい車種があるのは逆に一般性を排除している感じがするのが、玉にキズ?

85点

このゲームってレースゲームというよりも、AVGの中にいろんなサブゲームが入ってるって感じで、レースを楽しみたいという人(オイラはそう)には、ちょっとうざったい気がする。お金をためて新車を買ったり、チューンして自分の車を速くしていくのはいいんだけどね。アルバイトのイベントは楽しいけど、お金をためるのはかなりツライ。バランスがイマイチ。

65点

ゼロヨンシーン本編がかすんでしまうほど、アルバイトを始めとする各種サブイベントに力が入っている。ここまで充実していると、本編そっちのけで遊びたくなるというものだ。事実、私はこれらのサブイベントのおかげで、お金稼ぎがそんなに苦にならなかった。メッセージ早送りと、コマンドのキャンセルがいずれも(II)なので、誤操作しやすいのにはまいったが。

80点

これだけの車種があると選びがいがあってイイ。でも、オレが欲しい"NSX"はとにかく値段が高いんだ。たしかにアルバイトの種類が前作よりも多くて楽しいけど、もうちょっとバイト料も高くしてほしかった。まぁ、あまり簡単に買えてしまうのも考えものだけど。なんにしろ、いろいろな遊び方ができるから、カーマニアじゃなくても楽しめる内容だぞ。

85点

大相撲フリーク オヤジ田中 つっぱり大相撲

コミカルなノリがいいっス。タイムリーなネタとはいえ、何かダサいイメージがある相撲を、ポップ(?)にうまくまとめてある。つらいけいこも楽しいサブゲームになってるから、相撲に興味のない人でもとっきやすいと思うっス。

個人的に気に入っているのは技の豊富さ。特に投げ技は多彩で、相撲のテクニカルな醍醐味が十分味わえるでやんすよ。

操作性に問題あり。かなりやりこまないと思ったとおりの技を出すのは難しい。また、立ちあいの変化技などの奇襲攻撃ができないから、取組み内容が毎回同じようになってしまうっス。ゲーム進行も淡々としているし、遊んでてすぐ飽きてしまう。いまいち燃えないんでやんす。

あと欲をいえば、体重に応じてキャラの大きさも変えてほしかったっスよ。

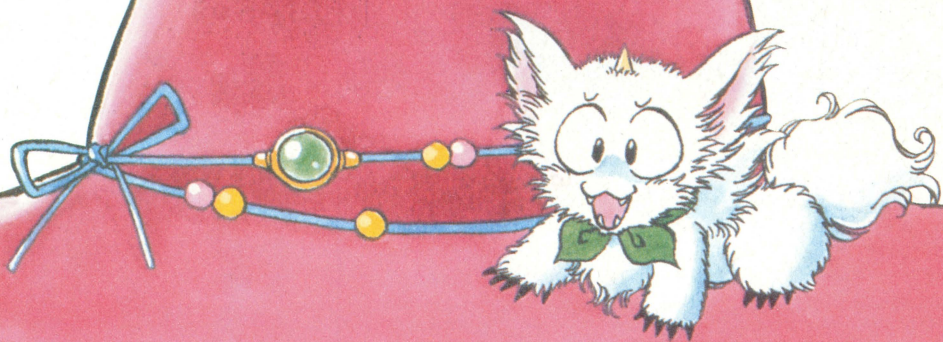
[まとめ] 現実の相撲とはどえらいギャップがあるけど、ゲームとしてはそこそこまとまっている。対戦プレイも可。でも、飽きっぽい人には向かないと思うっス。

GMマニアの 塩素のジョー 幻蒼大陸オーレリア

比較的オーソドックスなA・RPG。それほど難しい謎もなく、次に取るべき行動がわかりやすい点は好感が持てる。ゲームシステムもシンプルなので、気軽にプレイすることができる。特筆すべきはZUNTATAによるBGMの秀逸さ。クラシックなものから前衛的なものまで、聴く者を飽きさせない曲作りはふところの深さを感じさせる。

ある意味では、このオーソドックスな作りが賛否両論を呼びそう。経験値を稼ぐために単調な戦闘を繰り返す、という行為に苦痛を感じない人には良いのだが、最近の目の肥えたユーザーに通用するかは疑問が残る。似たようなグラフィックが延々と続くダンジョンも不満が残る。シンプルな作りは悪くないと思うが、もう少し新しいことも試して良いのでは?

[まとめ] まずZUNTATAファンの人は要チェック。気長にプレイしたい人には良いかも。ただし、気の短い人や血圧の高い人は避けたほうが無難。

電撃招喚
1993年、ますますパワーアップの『電撃ファミリー』パソコンゲーム、TVゲーム、さらにコミックと、今までの概念をくつがえす、高感度No.1ラインナップで、ヤミツキになる面白さをお送りします。
イラスト／迎夏生『フォーチュン・クエスト』（月刊電撃コミックGAO!）より
電撃スーパーファミコン
100万ボルトのスーパーゲームマガジン▶1月22日発売
創刊第2号
特集①年間ン万円得するソフトころがしの奥義
②FFV全角度おもしろさ徹底追求
コミック マダラ赤 連載開始
付録 SFC全ソフトカタログ'90〜'92完全版（100頁）
月刊電撃コミック GAO
3月号
伝説をぬりかえるアクティブヒーローコミック!!
▶1月27日発売
最強連載陣!!
麻宮騎亜 メビウスクライン
真鍋譲治 銀河戦国群雄伝ライ
沢田 翔 魔狼王烈風伝
吉富昭仁 ローンナイト2
その他豪華ラインナップ!!
電撃PCエンジン
エンジン全開のアクティブゲームマガジン▶1月30日発売
3月号
別冊 神聖ウラワザ帝国の野望
付録'92発表のウラワザなんと全350本を完全収録！
特集：ハドソン&NECアベニュー
読者参加ゲーム 魔獣戦線ヴァルツァーの紋章 スタート
電撃王
読めばシ・ビ・レ・ル パソコンゲームマガジン▶2月8日発売
3月号
付録「電撃玉Vol.2」超ボリュームコミック100ページ
特集：ソフトハウス'93〜全国行脚編〜
全国津々浦々のソフトハウス全46社を網羅！
電撃メガドライブ Vol.2は3月8日発売です。
発売：主婦の友社 発行：メディアワークス

電撃スーパーファミコン
コミック
MADARA赤
LASA
本格連載スタート!!
FFVウラワザ
バラエティー満載
特集1
ソフトころがし
大作戦
特集2
FFV総合藝術
スーパーファミコン
232本
創刊特別ふろくVol.2
完全ソフトカタログ

OVA イース Times VOL.2

アドル、リリアの一行にフィーナ、レアの2人が合流。
いよいよ役者が勢ぞろいして、
OVA『イースII』第2巻は物語の核心部へと迫る。
今回は誌上先行ストーリー紹介をお届けしよう。

アドル一行はノルティア氷壁へ

息詰る展開の第2巻!

ゲームの感動を超えたと大評判のOVA『イース　天空の神殿　アドル＝クリスティンの冒険』。2月24日発売の第2巻『世界果つるところ』は、作画監督が中沢一登さん（最近では『走れメロス』の原画を手がけた）に、美術監督が石垣努さんにスイッチし、美術的にさらに奥深いものに仕上がっている。では、さっそくそのあらすじを紹介していこう。

魔物の支配を絶対視して地上の存在すら信じないイースの人々に、悪魔の使いとして捕えられたアドルは、リリアに助けられ村を逃げ出した。かろうじて追手を振り切った2人は、禁断の地と恐れられているノルティア氷壁に隠れることを決意する。途中アドルの話をとりあえず信じる村人のサダたちとも合流した一行は、氷壁手前の神殿でレアとフィーナの2人の女神に出会った。久しぶりの再会に話のはずむアドルと2人の女神。そして話題に入れないリリア…。

この先は危険なため、3人の女性たちを神殿に残してアドルたちは氷壁を目指した。ところが残った3人の前に突如魔物の影が現われる。2人の女神を追って魔導士ダレスがやってきたのだ。果たして彼女たちの運命は…。

一方やっとの思いで氷壁の端にたどり着いたアドルたちも、緊迫した雰囲気に包まれていた。サダたちに見せられるはずの地上は、厚い雲に覆われたまま。取り戻しかけたサダたちの信用を失いつつあるところに、追い討ちをかけるように魔物の影が迫る。絶体絶命のピンチを迎えたアドルに勝算はあるのか？　スリリングな展開のシリーズ第2巻。続きはビデオを見てのお楽しみだ。

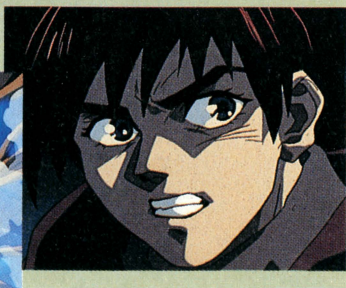
●第一話のあらすじ
レアとフィーナの二人の女神に導かれて天空の島イースに飛翔したアドル。そこで彼が見たのは、魔物の支配を受けた人々。地上から来た異邦人として絶望と孤独に悩まされる彼だが、リリアとの出会い、魔物との戦いを通じて運命を切り開いていく。

メインキャラクターが一同に集結!

アドルに危機迫る

第2話アフレコ取材メモ

草尾毅さん（アドル）：ゲームファンもアニメファンの人も楽しめる娯楽作品です。2巻もヨロシクお願いします。
三石琴乃さん（リリア）：女の子の微妙な心の揺れ具合に注目してください。
高山みなみさん（フィーナ）：3人の女性が揃うシーンが見どころです。
本多知恵子さん（レア）：3人のうち最後に笑うのはだれ？

▼写真左から、高山さん、草尾さん、三石さん、本多さん。

イース　天空の神殿　アドル＝クリスティンの冒険

セルビデオ（角川書店）・ＬＤ（キングレコード）同時発売　各巻30分／カラー／ステレオHiFi／¥5,800（込）
第1巻「失楽園」…発売中。第2巻「世界果つるところ」…2月24日発売予定。第3巻「彷徨、そして迷走」…4月発売予定。第4巻「運命の流れる中で」…6月発売予定。キングレコードのセルビデオは上記予定より1ヵ月遅れでリリース（第1巻…1月21日、第2巻…3月17日、第3巻…5月、第4巻…7月）。

モンスターメーカーの世界を旅してみよう

MONSTER MAKER

Vol.2

WORLD TOUR GUIDE

モンスターメーカー
ワールド ツアー ガイド

"闇の竜騎士"のはじまりの舞台、テレシア大陸

テレシア大陸の気候と風土

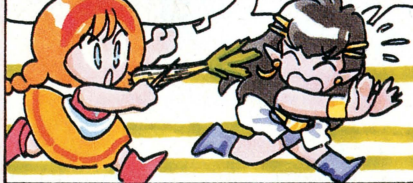
MMワールドの北半球に位置するテレシア大陸は、温帯性気候の住みやすい土地で、作物の収穫量も多く、緑ゆたかな美しい土地です。中央には大陸を3つにわけるようにして、険しい山脈がそびえています。山脈には、ヴィシュナスケイブと呼ばれる洞窟が横断しており、旅人たちが往来しています。大陸のおもな住人は、人間・エルフ・コボルトなどのモンスターです。

観光ポイント

この大陸には、6つの村・町があり、3つの巨大な森、2つの城があります。村や町にはそれぞれの特産品があり、おとずれる観光客でにぎわっています。大陸を3つに分断する山脈には、占い師・ヴィシュナスが住むヴィシュナスロードへと続く洞窟（ヴィシュナスケイブ）があり、観光名所のひとつとなっています。ほかにも、おとなしい精霊が住むラスバトルの森や、エルフの住むエルシングの森など、地球ではなかなか見れない美しい森での森林浴も楽しめます。しかし、大陸の北には魔物・デリウスが統治するデリウス城があり、とても危険な所なので、近づかないほうが身のためでしょう。

MMマンガ おはよう！ライア 1 九月姫

MMワールド あの店 この店

テレシア大陸をおとずれるなら、盲目の人気占い師・ヴィシュナスの住むヴィシュナスロードを一度は訪ねてみましょう。彼女の占いは百発百中!! 彼女に占ってもらえば、勉強の悩みも恋の悩みも一発で解決しますヨ。

Monster Maker モンスターメーカーカフェ Cafe

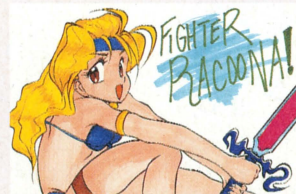
MMファンのみんな、ステキなイラストをたくさんありがとう！ 次号のテーマも「フリー」ということで、MMに関するイラストや質問のお手紙など、ドンドン送ってくださいネ！

◀東京都 『MM』命!! さん ルフィーアとディアーネの制服姿がベリーグゥ!!

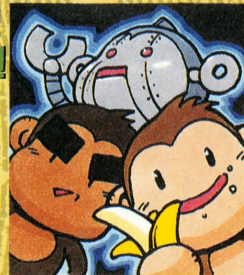
▲千葉県 ベル♥さん とってもていねいでキレイなイラストですね!!

▶神奈川県 田中健くん すごく大人っぽくてカッコイイ!! 色はあわいけど、存在感バッチリです!!

▼取鳥県 好き好きラクーナさん おちゃめな感じのラクーナ。笑顔がとってもステキですね!!

おたよりのあて先／〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃PCエンジン編集部「MM」係

エピソード……2

わかる猿だけついてこいッ！
お猿でカルトなウキキ道楽!!

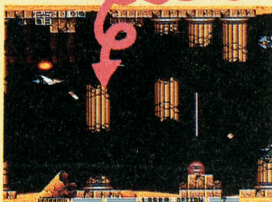
グラⅡ猿（マ・ニ・ア）養成所

史上最強!!『グラⅡ』㊅カルトクイズ コナミ・レディース・早坂杯

全国573億の『グラⅡ』ファンにささげる究極のカルトQ（クイズ）!! すでにカンストしてしまった猿のアナタも、プロモードで胃かいようになった初心者のキミも、どしどし応募してくれ。問題は、とくに明記のないもの以外は、PC版のノーマルモードから出題しているぞ。プレイすれば誰にでもわかる問題だから、しっかりと目ん玉見開いて答えてくれ。(アニキ)

『グラⅡ』超カルトQ（クイズ）
ここよりスタートッ!!

第1問 オリジナルステージ6面の動く柱は何本？

❶ 9本
❷ 10本
❸ 11本
❹ 12本
❺ 13本

コレ

第2問 カバードコアが出現してから、自爆するまでのミサイルの発射回数は？

❶ 53回
❷ 54回
❸ 55回
❹ 56回
❺ 57回

第3問 2周めの4面で噴火する火山の数は？

噴火しない火山もあるので注意

❶ 7
❷ 8
❸ 9
❹ 10
❺ 11

◀この面の最難関地帯。ココさえ抜ければ、簡単。

第4問 FC版『グラⅡ』最終面に登場するゴーファーの指は何本？

❶ 4本
❷ 5本
❸ 6本
❹ 7本
❺ 8本

第5問 業務用『グラⅡ』のシステム基板"TWIN16"で稼動してるゲーム名は？

❶ A-JAX
❷ 魔獣の王国
❸ クレイジーコップ
❹ サンダークロス
❺ リングの王者

豪華賞品だ！ 脳から手が出るほど欲しい(ゴーレム談)

テレカ 10名様

ステッカー 10名様

猿でもわかる 正しい応募方法

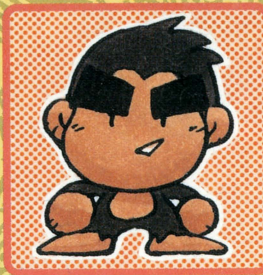
各問題の5つの選択肢の中から、正しい答えを選んでハガキに書いて送ってください。猿を自認するキミなら満点は当たり前。満点取れなきゃ、猿から人間に退化してしまうのでがんばりましょう。ハガキの裏面に、クイズの答えはもちろん、住所・氏名・年齢・学年(職業)・電話番号・欲しい賞品名をハッキリ書いて、右ページ欄外のあて先まで送ってください。しめ切りは、2月27日(当日消印有効)。

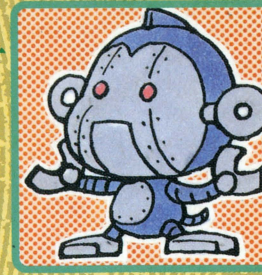
※当選者は発送をもってかえさせていただきます。

おさるの所長
次　郎
（愛称：所長）

2周めの最終面でハマってしまったナリ。でも今は、プロフェッショナルモードに夢中。ボスの発狂ぶりが楽しいナリ。

ダークなマニア
ブラザー・ザブ
（愛称：アニキ）

『グラⅡ』カルトQ（クイズ）は、俺が作ったぜ。ホントはもっとゲロムズな問題にしようと思ったんだけどな。俺ってヤサシイから。

メカザル
コナミ28号
（愛称：マークⅢ）

ドット合わせなら私にオマカセ。5速でも0速並みの自機コントロールができるのさ。デザートコアの安地もピタリ!!

パッケージの裏写真を検証する

はたしてコレは安地なのか？

パッケージの裏の3枚の写真を見て、キミは何かを感じなかったかな。我が養成所では、この写真が安地なのではないか、という意見が集中。さっそく調べてみた結果、フェニックスとビッグモアイは安地である!!　という結論に達したのだ。さすがコナミ！　やってくれるぜ!!

◀コレがウワサのパッケージの裏。安地の写真を載せてしまうとは!!

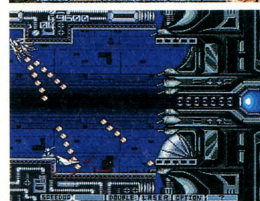
●フェニックス

◀オプションがあれば、完全な安地。復活の場合でも、ミサイルを装備していれば安地だ。

●ビッグモアイ

◀復活でも十分OKな安地。自機の上をボ〜ッと通りすぎていくプチモアイが、マヌケでカワイイ。

中間要塞は？

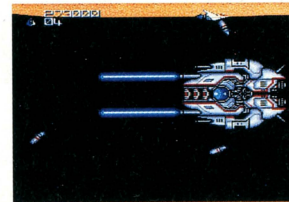
必死に調べてみたんだけど、パッケージ写真の位置は、安地ではないように思われるのだ。でも、その真下は安地なのだ。右の写真がその場所だ。

◀パッケージの裏写真の位置では、どうしても見つけられなかったけど、ココならばOKだ。

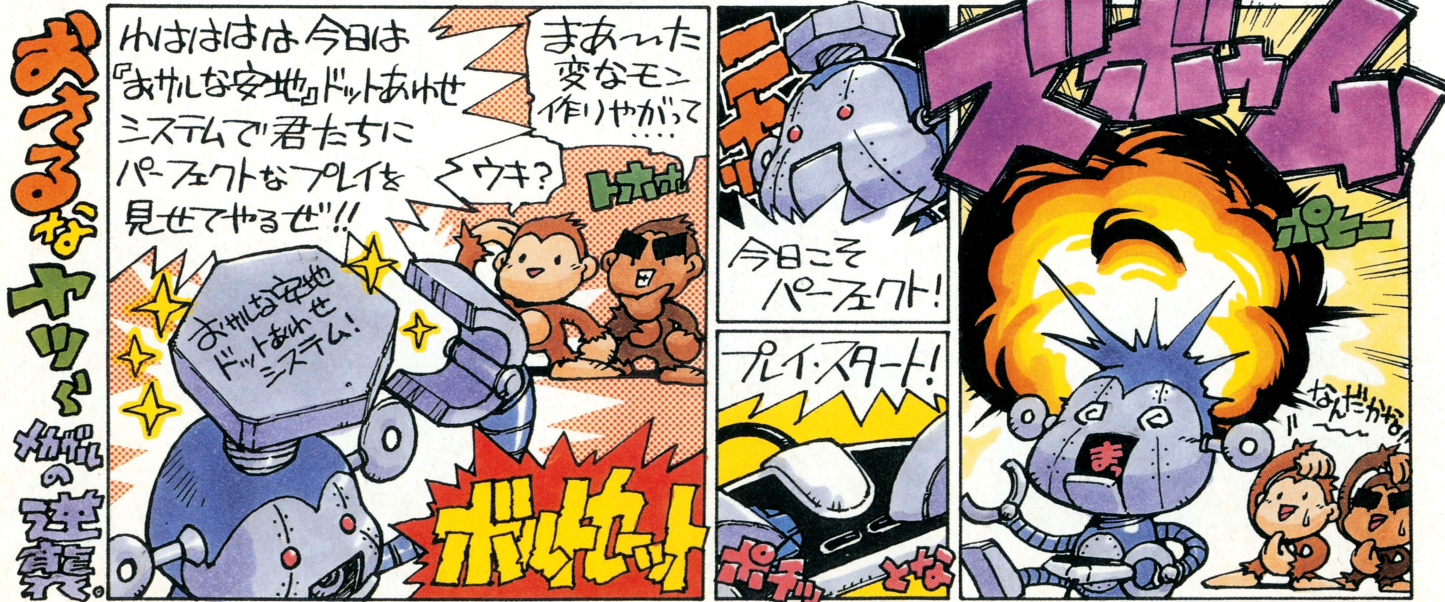
お猿な超安地——PART 1

デザートコアの超安地発見！

先月号の攻略では、不十分な安地を紹介したんだけど、ボスが自爆するまで有効な安地が発見されたナリ。自機を上の壁にメリコませて、ボスの真上に合わせるナリ。写真の位置がその場所。1ドットでも狂うと死ぬので、何度も挑戦するナリ。（所長）

ココだあっ!!

なぜ当たらないのか不思議!?

▲あっ、死ぬっ!!　と思っても実は大丈夫な恐ろしい場所。メリコミや合わせが甘いと死ぬぞ。

▼自機の当たり判定はいったいどうなっているのか？　謎が謎を呼び、見る者の目をクギヅケにさせる!!

下町に刺激的なアミューズメントパークを発見!!

今月は『レーザーフォース』!

寒い。寒すぎる。朝起きるのもツライ季節だというのに取材だって、トホホ……。とくに私ことYASは、寒いとハチュウ類のように体が動かなくなるので（編：ウソウソ、ナマケモノなだけ）、人一倍苦労するよ、ホント。

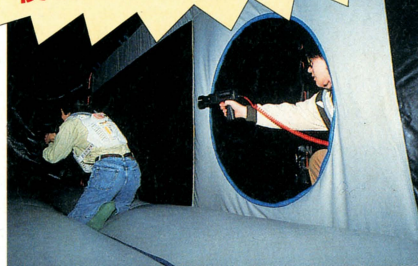
とかなんとかバカ話をしているあいだに、やってきました京成関屋駅（東京都足立区）。今回は、この駅のすぐそばにある「アメージング・スクエア」に、新しく『レーザーフォース』というイチオシアトラクションができたという情報をキャッチしたので、さっそく乗りこんでみたぞ。乗りこんだメンツは、私と松崎（担当編集）、ゆうし（ライター）、乙佐藤（電撃MDライター）の、計4人だ。

さて、このアトラクションがどんなものかおおざっぱに説明すると、足場の悪いブヨブヨした空間の中を、光線銃を片手に3分間走り回るという、いたってカンタンなルール。

とりあえず、プレイしたほうが早いということで、前後にターゲット（ここを撃たれるとアウト。10秒間自分の弾が撃てなくなる）のついたベストを着せてもらい、いざ出陣！

中に入ると、薄暗くて足元ボヨンボヨンという、なんとも妙な空間が広がっている。

ソロソロと忍び足で歩いていると、正面を赤い光（敵のターゲット）が横ぎった。薄暗いのでよくわからないけど、体形からすると、どうやらゆうしらしい。すかさず銃を撃つと、向こうも気づいて反撃、激しい銃撃戦が展開された……というとカッコいいけど、実際は慣れてないので、おたがいうまく当たらないんだよね。これでもかと、撃ちながらジリジリ近よって、しまいにはほとんど格闘。そうこうしているうちにだんだん燃えてきて、気がつくとみんな大騒ぎしながら走り回っていた。

あっという間に最初の3分間が終わって、いよいよ第2ラウンド。さすがにみんなゲーマーだけあって、攻略法を見つけたらしく、1回目と動きがちがう！　ゆうしは後ろからの攻撃を得意とし、乙佐藤は小柄な体を駆使して、機動性を重視した「通りすがり攻撃」をしかけてくる。松崎はタバコの吸いすぎで、「苦しい」を連発していたけど、動きの少ない「待ち伏せねらい撃ち攻撃」で効果をあげていた。私はというと、ただひたすらやられてばっかりいたような気がするけど……。

燃えに燃えた3分間が終わってのひとことは、「体力が尽きるまでプレイしたい」だ。とにかく1回や2回でやめたくないおもしろさがあるんだよね。友達とチームごとに分かれるのもおもしろそうだし。ストレス解消にもってこいの要チェックスポットだぞ。

後ろからとはヒキョーナリ!!

ジャキーン!!

▲「蒸着!!」の声とともに、わずか0.2秒で取り付けられる（ウソ）装備。

▶息をのむ出合いがしらの銃撃戦。対人間ならではの緊張感。

◀ふだん運動していないのがバレバレの電撃部隊。

だれの挑戦でも受けるぜ!!

ほかにも楽しみはいっぱい

スタッフの堀越さんからコマーシャルをひとつ。「この『アメージングスクエア』は、巨大迷路からシューティングゲームまで楽しめるコンビニ遊園地です。目玉の『レーザーフォース』は、今までのシューティングゲームに飽きた方にオススメです。ご来園をお待ちしております。」

▶「H-T21」は実際のBB弾を使用する、ひと味ちがった射的ゲームだ。

▼アトラクションの案内をしてくれた堀越さん。

アメージング・スクエアはここだ!

ここへの交通は、東武亀戸線の牛田駅か、京成電鉄の関屋駅。どちらも駅から近いぞ。また、駐車場も完備されているので、車での来園もバッチリ。営業時間は午前10時から、平日は午後5時、休日は午後6時だ。

ついに発表!
元祖格闘ゲームの超新作

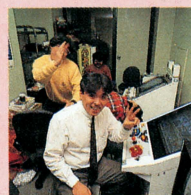
再び帰ってきた12人の戦士たち

ちまたでウワサの『ストⅡ』の最新作がついに発表されたぞ。前作との違いはスピードが速くなったことと、キャラによって必殺技がふえたこと。くわしい技の出し方は下の表を参考にしてほしい。この他にも春麗が空中で〝スピニングバードキック〟を出せるなど、隠れた技が多数あるらしいぞ。

◀ヨッシャ! こいつで決まりだ「アッパァカァー!」。

▶あれ? キミ何してるの? 「そりゃないよー」。

『ストⅡ'ターボ』でぴよぴよ

取材のついでに無謀にも広報の西口さんに挑戦してみたぞ。結果は…1本とったものの、やっぱり敗けてしまった。

新たなる必殺技の数々

出し方: レバーを←↙↓↘→と入力しパンチボタンを押す(右向き)

出し方: 空中でレバーを↓↙←と入力しキックボタンを押す(右向き)

出し方: レバーを↓にしばらく引き↑と同時にキックボタンを押す

出し方: キックボタン3つを同時に押す

出し方: レバーを→↓↘と入力しパンチ又はキックボタンを3つ同時に押す。

出し方: レバーを↓にしばらく引き↑と同時にキックボタンを押す

●紹介してほしいアミューズメントパークを大募集!
●かっこいいイラスト大募集!

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11カンナビル
電撃PCエンジン編集部「AMクエスト」係まで

GAME ゲームソフト ランキング SOFT RANKING

12／31付

このランキングは、協力店のデータを集計したものをもとに編集部が独自に作成したものです。

◉ソフト売上げランキングBEST20 ……………… 年末商戦の結果は？

順位	前回	ソフト名	点数 / メーカー	発売日 / 価格 / ジャンル	コメント
1	—	ボンバーマン'93	2172点 ハドソン	'92年12月11日発売 ￥6,500 ACT・4M・BU	やはり、なんといっても多人数でできるのがこのゲームの強みでしょう。アイテムやステージ数も増え、より充実した内容となっているのだ。
2	—	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ	1253点 ハドソン	'92年12月23日発売 ￥7,200 RPG・SCD専	前作を遊んだことのある人なら、思わずニヤリとしてしまう場面がいっぱい盛り込んである。いろいろ改良されて、より遊び易くなったのがうれしいね。
3	—	ブライⅡ 闇皇帝の逆襲	842点 リバーヒルソフト	'92年12月18日発売 ￥7,800 RPG・SCD専	前作がちょっと中途半端な終わりかたをしていたため、このソフトが発売されるのを待っていた人も多いのでは？　ファンなら絶対必需品の1本。
4	—	宇宙戦艦ヤマト	695点 ヒューマン	'92年12月18日発売 ￥7,800 SLG・SCD専	「ヤマト」と、いっても知らない人のほうが多いかもね。そういう人は、レンタルビデオで「ヤマト」を見てからプレイすると盛り上がること間違いなしだ。

順位	前回	ソフト名	点数	メーカー	発売日	価格	ジャンル
5	—	超兄貴	598点	メサイヤ	'92年12月25日発売	￥7,200	STG SCD専
6	—	サークⅠ・Ⅱ	576点	RIOT	'92年12月18日発売	￥7,800	A・RPG SCD専
7	—	桃太郎伝説外伝 第一集	563点	ハドソン	'92年12月 4 日発売	￥6,500	RPG 4M・BU
8	—	超時空要塞マクロス 永遠のラヴソング	558点	メサイヤ	'92年12月 4 日発売	￥7,400	SLG SCD専
9	—	スーパー シュヴァルツシルト2	496点	工画堂スタジオ	'92年12月 4 日発売	￥7,800	SLG SCD専
10	—	グラディウスⅡ ～ゴーファーの野望～	479点	コナミ	'92年12月18日発売	￥7,800	STG SCD専
11	—	スーパーリアル麻雀スペシャル ミキ・カスミ・ショウコの思い出より	460点	ナグザット	'92年12月18日発売	￥7,800	ETC SCD専
12	4	PC電人	345点	ハドソン	'92年11月20日発売	￥6,500	STG 4M
13	—	F1CIRCUS'92	301点	ニチブツ	'92年12月18日発売	￥7,400	RACE 4M・BU
14	—	パステル Lime	243点	ナグザット	'92年12月18日発売	￥7,200	DC SCD専
15	1	ファイヤープロレスリング3 レジェンドバウト	231点	ヒューマン	'92年11月13日発売	￥7,900	SPG 8M・BU
16	3	コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ	222点	レーザーソフト	'92年 9 月25日発売	￥7,400	RPG SCD専
17	2	スナッチャー	181点	コナミ	'92年10月23日発売	￥7,800	AVG SCD専
18	—	パチ夫くん 笑う宇宙	154点	ココナッツジャパン	'92年12月22日発売	￥7,900	ETC SCD専
19	11	天外魔境Ⅱ	109点	ハドソン	'92年 3 月26日発売	￥7,800	RPG SCD専
20	—	ダウンタウン熱血行進曲 それいけ大運動会	82点	ナグザット	'92年12月11日発売	￥7,200	ACT SCD専

◉ソフト実勢価格調査（秋葉原 1/6）

ゼット

ソフト名	売値(税込)
ブライⅡ　闇皇帝の逆襲	¥5,300
上海Ⅲ　ドラゴンズアイ	¥5,500
イメージファイトⅡ	¥5,800
スーパーリアル麻雀	¥5,450
パステル　Lime	¥5,350
FICIRCUS '92	¥4,980
宇宙戦艦ヤマト	¥5,800
パチ夫くん　笑う宇宙	¥5,800
ドラゴンスレイヤー　英雄伝説Ⅱ	¥4,980
サークⅠ・Ⅱ	¥5,800
井上麻美　この星にたったひとりのキミ	¥3,980
超兄貴	¥5,500
TECMO WORLD CUP スーパーサッカー	¥5,800
ボンバーマン'93	¥5,480

メッセサンオー

ソフト名	売値(税別)
ブライⅡ　闇皇帝の逆襲	¥5,400
スーパー麻雀大会	¥6,980
イメージファイトⅡ	¥5,680
スーパーリアル麻雀	¥5,350
パステル　Lime	¥5,200
FICIRCUS '92	¥4,980
宇宙戦艦ヤマト	¥5,780
パチ夫くん　笑う宇宙	¥5,780
ドラゴンスレイヤー　英雄伝説Ⅱ	¥5,200
サークⅠ・Ⅱ	¥5,680
スーパーシュヴァルツシルト	¥5,300
コズミック・ファンタジー3　冒険少年レイ	¥2,980
TECMO WORLD CUP スーパーサッカー	¥5,500
ボンバーマン'93	¥4,600

まだまだ寒い日が続いているけど、みんな元気にゲームしているかな？　今月もPCエンジンのソフトに関する、いろいろなデータを用意したので、ソフトを買うための参考にしてほしい。

さて、売上げデータだが、年末だけに予想どおり『ボンバーマン'93』がダントツでトップ。多人数でプレイができるというだけでなく、Huカードという点でも結構売上げにつながったのではないかと思う。それ以下は年末に発売されたソフトが続くのだが、先月上位だったソフト（『コズミック3』、『スナッチャー』など）が、あちこちのお店で安売りされていたためランキングに名を残している。買いそびれた人はもちろん、迷っていた人は今がチャンスかもしれないぞ。

●発売前ソフト人気ランキングBEST20 …………『モンスターメーカー』強し!

順位	タイトル	得点	メーカー/ジャンル・メディア	発売日/価格
1	モンスターメーカー ～闇の竜騎士～	1260点	NECアベニュー/RPG・SCD専	発売日未定/価格未定
2	天外魔境 風雲カブキ伝	928点	ハドソン/RPG・SCD専	発売日未定/価格未定
3	卒業 グラデュエーション	873点	NECアベニュー/RPG・SCD専	発売日未定/価格未定
4	ドラゴンナイトⅢ	599点	NECアベニュー/RPG・SCD専	発売日未定/価格未定
5	風の伝説 ザナドゥ	450点	日本ファルコム/A・RPG・SCD専	発売日未定/価格未定
6	ゼロヨンチャンプⅡ	387点	メディアリング/RACE・SCD専	2月発売予定/¥7,800

順位	タイトル	得点	メーカー	発売日	価格	ジャンル	メディア
7	コットン	261点	ハドソン	2月12日発売	¥6,800	ACT	SCD専
8	CALⅡ	183点	NECアベニュー	発売日未定	価格未定	AVG	SCD専
9	信長の野望 武将風雲録	164点	光栄	2月下旬発売	¥13,800	SLG	SCD専
10	ラプラスの魔	132点	ヒューマン	3月発売予定	¥7,500	RPG	SCD専
11	ウインズ オブ サンダー	121点	ハドソン	今春発売予定	価格未定	STG	SCD専
12	アンジェラスⅡ ～ホーリーナイト～	109点	アスミック	3月発売予定	価格未定	AVG	SCD専
13	PC原人3	83点	ハドソン	4月2日発売	¥7,200	ACT	8M
14	雀偵物語3 ～セイバーエンジェル～	77点	アトラス	2月発売予定	¥7,800	ETC	SCD専
15	フォーセットアムール	70点	ナグザット	3月発売予定	価格未定	ACT	SCD専
16	天使の詩Ⅱ ～堕天使の選択～	65点	RIOT	3月発売予定	価格未定	RPG	SCD専
17	FRAY ～Xak外伝～(仮)	49点	マイクロキャビン	今春発売予定	価格未定	ACT	SCD専
18	つっぱり大相撲	44点	ナグザット	2月発売予定	¥6,800	SPG	2M
19	ルイン	38点	ビクター音産	発売日未定	価格未定	RPG	SCD専
20	マジクール	32点	NEC HE	3月発売予定	価格未定	A・RPG	SCD専

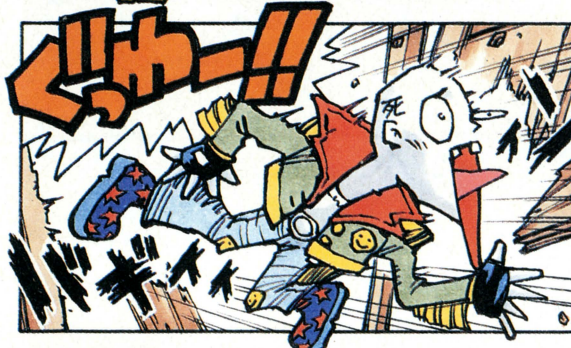
●発売中ソフト人気ランキングBEST20 ………いまだ人気の『天外魔境Ⅱ』

順位	タイトル	得点	メーカー	ジャンル
1	天外魔境Ⅱ	1271点	ハドソン	RPG
2	スナッチャー	876点	コナミ	AVG
3	イースⅠ・Ⅱ	823点	ハドソン	A・RPG
4	ドラゴンナイトⅡ	403点	NECアベニュー	RPG
5	ボンバーマン'93	397点	ハドソン	ACT
6	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	322点	ハドソン	RPG
7	ロードス島戦記	311点	ハドソン	RPG
8	コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ	299点	レーザーソフト	RPG
9	銀河お嬢様伝説ユナ	260点	ハドソン	DC
10	スーパーシュヴァルツシルト	229点	工画堂スタジオ	SLG
11	スーパーシュヴァルツシルト2	208点	工画堂スタジオ	SLG
12	ファイヤープロレスリング3 レジェンドバウト	197点	ヒューマン	SPG
13	ボンバーマン	184点	ハドソン	ACT
14	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	165点	ハドソン	RPG
15	SUPER桃太郎電鉄Ⅱ	151点	ハドソン	SLG
16	天外魔境	148点	ハドソン	RPG
17	ブライⅡ 闇皇帝の逆襲	142点	リバーヒルソフト	RPG
18	ファージアスの邪皇帝	126点	ヒューマン	RPG
19	グラディウスⅡ ～ゴーファーの野望～	119点	コナミ	STG
20	F1 CIRCUS SPECIAL POLE TO WIN	106点	ニチブツ	RACE

上の前人気のほうは、今はやり(?)の美少女ゲームに人気が集中しているようだ。その中でトップに立ったのは『モンスターメーカー』。発売が延期されてしまったのがとても残念だね。また、あの超人気ソフト『天外Ⅱ』の続編(外伝?)である『風雲カブキ伝』も大健闘。これからのランキングにどう関わってくるのか見逃せない。

発売中のほうは、相変わらず『天外Ⅱ』がトップだ。去年の年末に発売されたばかりの『ボンバーマン'93』や『ブライⅡ』なども早くもランキングイン。それにしても『イースⅠ・Ⅱ』の人気はすごい。発売されてから3年もたつのに、いまだ人気衰えずといった感じだ。やっぱりよくできたソフトは、いつやってもおもしろいからね。

データ協力:わんぱくこぞう(全国107店舗)、デンマーク港南店(愛知)、メッセサンオー(秋葉原:☎03-3255-3451)

またまた新連載!!
しろー駄作劇場
脱魂!!
オ1話
エクトプラズム!
彼の名はカーネルグロテスキー青木ド・エマニエル(23才)!どこにでもいるヒゲの青年である!!
正義の味方であるムッシュゴリグリ鈴木ド・ヤコペッティのお友達なのだ!!!!
作・しろー大のとエクトプラズム
あらすじ
いきなり文字量が少ないのではしょるが、鈴木と青木と死語と桜子がいる! 以上、終わり!! 以下次号! (いばるなって!?)
地球の首都国分寺
おまかせを!
ピヨール将軍よ!地球人に我々のおそろしさを見せつけてくるのだ!!
ピヨール将軍
ピヨピヨ星人大王
無限に広がる大宇宙…これは地球侵略をたくらむ、ピヨピヨ星人の宇宙船である。小さくみえるが中には6000億万人ものピヨピヨ星人がのっているのだ。
ゴゴ
ゴゴ
ゴゴ
ゴゴ
なんだとう!
それどころではない凶悪な宇宙人が暴れているのだ!
ちゃんとただいまのあいさつをせんか!
おかえりなさい死語さん
ぐっわー!!
ドギャ
どこだ~~!?
ここですピヨ
ピヨピヨ星人の足元にひれ伏すがいいピヨ!!!!
わはははははは地球人どもよ
はひょ~~ん
どこだっその宇宙人とは!?
げしっ!

アバゲバ〜〜〜ッチ!!
この場は私に
まかせてくれいっ

アバゲ
バッチ

ゆくぞ、レロレロ星人!

どこみてしゃべってるピヨ?

いや、ちがくて
ピヨピヨ星人

くらえい！ カーネル家
伝来の奥技

ギュオオオオ

ロボコン
パァ〜〜ンチ!!!!

アバゲ
バッチ

カーネル!!

おっと
つまずいて

どしー
ハトのフン

うひゃあ
ペンキ
ぬりたて

ペンキ
ぬりたて

……

大丈夫かカーネル
死ぬ前に金返せ

む、無念…
あとはたのむ

よくもカーネルを!
ヘコヘコ星人め

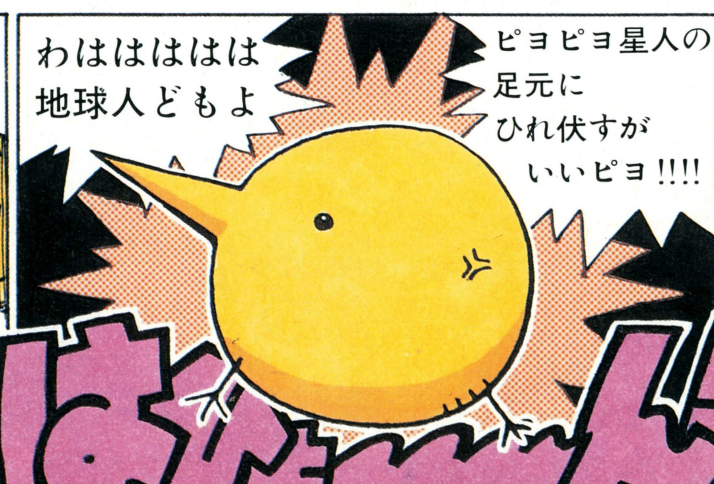
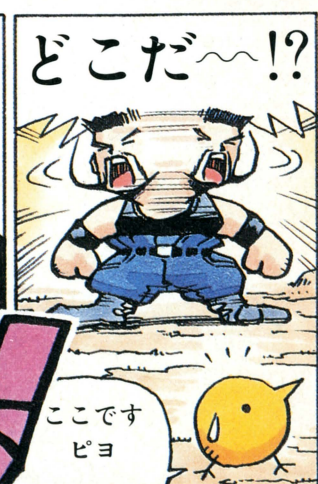
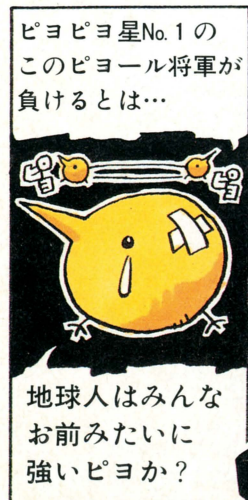
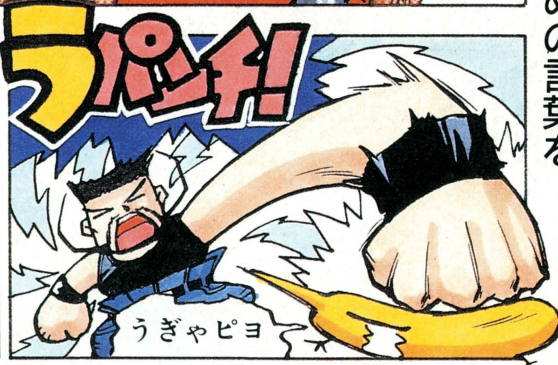
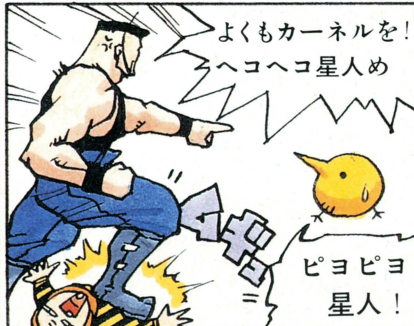
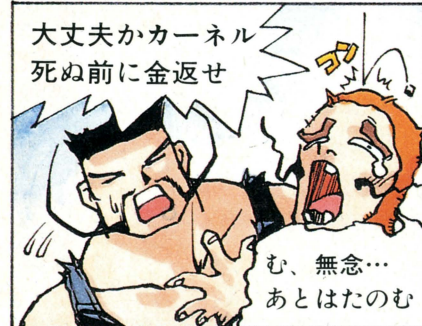
ピヨピヨ
星人!

うパンチ!

うぎゃピヨ

毎月新連載を描きつづけるしろー大先生におほめの言葉を

魂が脱けます。

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃PCエンジン編集部「やったなアニキ」係

もうすぐ春といっても、まだまだ寒い日が続いているけど、そんな夜はクロスワードやクイズなんかで過ごすのも悪くないでしょ。次号の別冊付録は、なんとゲームプレイヤーに贈る「スペシャルクイズ&パズルBOOK」。楽しく解いて豪華商品を当てちゃおう！　そして人気急上昇中の『卒業』の新聞がついてしまう。特集ではタイトルの充実してきた注目メーカー・光栄とガードの堅いので有名な日本ファルコムへの潜入を敢行。ぜったい見逃せないぞ!!

電撃PCエンジン 4月号は 2月27日発売

EDITORS' BACK UP DATA

最近「きっちり」という言葉がはやりのようだが、これも「頑張る」同様に私の嫌いな表現です。NHKアナウンサーまで多用しているのは聞き苦しい限りである。ともあれ、今年も「きっちり」「頑張り」ます。(後)

最近すごくビックリしたこと。某PCエンジンゲームの攻略本に載っていたゲームデザイナー（業界ではかなり有名な人）の頭がフケだらけだったこと。メリットかミカロンを贈ろうかと真剣に考えてしまった。(ヨ)

野田（阪神）←→松永（オリックス）の衝撃トレード!! 野田サマは惜しい、たしかに惜しいが、昨年の極端な投高打低状態の打開のためには、やむを得ない、いやそれを補って余りある結果が出るはず、と自己暗示。(松)

去年の5月、家族の一員になったリスのぷーちゃんがあっけなく死んでしまいました（涙)。えーん、えーん、悲しいよう……。天国でも幸せになってね（合掌)。

(の)

すんげぇでっかいウォーターベッドを買いました。3人ぐらいは楽勝で眠れます。値段もお買い得で、たったの年収の⅓程度です。快楽と引きかえなら安いもんです。おねがいだから、誰かお金貸してください。(希)

今年も"金杯で乾杯"で始まり、"京成杯でドカン"といき、"AJCで爆裂"という、ホップステップジャンプ作戦で、倉が3つ建ちました。今年も順調、順調だ～っ!!　（という正夢の初夢を見た㋣）

運動不足が気になる今日このごろ、2年ぶりのスキーへ出かけました。はりきって滑ってはみたものの、30分もすると、ひざが笑って立てなくなっていました。緩斜面をオシリで降りるのはミョーです。(M)

「哀愁のタニシ日記その2」Wさんに「入稿が遅い」とおこられた。Mさんに牛丼を買いに行かされた。Tさんに付録のことでおこられた。Mさんに理由もなくどつかれた。僕の一日は大忙し。売れっ子はツライ。

「ブレードランナー最終版」を観たいのだが、あまりいいウワサを聞かない。ビデオ化を待つのがかしこいのだろうが、劇場の大画面で観たい気もするし……うむむむ…。（うかつに映画も観に行けないほど㋪㋨㋒）

バンドで"JDK"の「ドラスレ（戦闘シーン)」のコピーをやることになった。"JDK"のCDでは、リズムマシンなんだけど、うちのバンドは人間がやるんで、どこまで再現できるかちょっと不安…。(佐)

先月にひき続き、お金が全然ありません。エキサイトさんにお願いします。ぜひ3－3か7－7を出してください。出してくれないと、死にそーです。ついでに10連チャン位してくれると、もっとうれしーです。(大)

お便りのあて先

〒101 東京都千代田区
神田神保町2-22-11
カンナビル
電撃PCエンジン
編集部「○○」係

ライター大募集

電撃PCエンジンでは、PCエンジン、メガドライブなどのゲーム紹介、ゲーム攻略法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています。資格は都内近郊に住む、18歳以上の方。やってみようと思われる方は、履歴書と最近プレイしたゲームの紹介文（800～1200字）を編集部まで、お送りください。

※電話での問い合わせは受けつけておりません。

電撃PCエンジン

月刊 電撃PCエンジン 3月号

1993年3月1日発行（毎月1回1日発行）
第1巻第3号 通巻3号

■発行人　佐藤辰男　■編集人　後藤靖彦
■発行所　メディアワークス
住所　〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11
電話　（編集）03-5276-2437（広告）03-5276-2435
■発売元　主婦の友社
住所　〒101　東京都千代田区神田駿河台2-9
電話　（営業開発部）03-3294-1131
■印刷所　共同印刷

STAFF・・・・

〔Editor in Chief〕後藤靖彦〔Managing Editor〕渡邊由彦〔Editors〕松本剛・北山のり子・窪田剛・高野希義・藤原保・寺岡利直・有永真仁・安藤誠・化石ハウス・ジャングルファクトリー・超音速・松崎啓太郎〔Writers〕中村泰宏（&C.H.I.)・川ロ一・本内新太郎・佐藤裕志・増島健・NONPOPS（羽岡義晴)・森田慶子・菊池武史・清水拓・田中俊太郎・堀慎二郎・山本裕司・長野真教
〔Photographers〕林久平・倉部和彦・林克典・中村英良・舟喜力・SAM・ENTANIA
〔Designers〕ディレクションナカ・アイル企画・サーティーツー・テラスオフィス・今野享子・斉藤和代・小出高義・風間芳子・グァバモリオカ・小松崎祐子・ZEN
〔Proofreader〕吉沢多栄子〔Assistants〕佐々木光昭・大塚修久

NEC

2人同時プレイ可能！
ユーモラスアクション堂々完成

腕利きゴーストバスターの行く手を阻むお化け屋敷でお馴染みの個性豊かなモンスター達。果たしてパラレルワールドに平和は訪れるのか？

SUPER-CD·ROM² 専用ソフト

2.26 発売

標準小売価格 7,200円（税別）

CD·ROM² SYSTEM PC Engine

CD·ROM² 用ソフト

レインボーアイランド

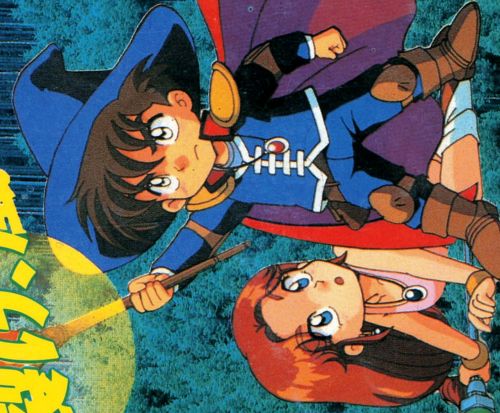
アーケードゲーム・インカムチャートに不滅の金字塔を打ち建てた名作が、オリジナルを凌駕するドルビーサラウンドでいよいよ登場！

NECアベニュー株式会社
〒213 川崎市高津区久本 2-4-1
マルチメディア事業 ▶お問い合わせ（平日/午前10:00～午後7:00）
044(853)5580 ●テープサービス 044(853)5560

NEC

どっちにハマるか？
NECの2大アクションRPG。

T1006397030551

©Media Works 1993　印刷／共同印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌 06397-3

電撃PCエンジン 1993 3月号
1993年3月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第3号通巻3号
発行人／佐藤辰男　編集人／後藤靖彦
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 TEL 03(5276)2437／編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL 03(3294)1131／営業
特別定価550円(本体価格534円)